Professional Magazine for IBM PC Games —— PC Game 最新情報

NT$60元 HK$25元



軟體世界

聖域傳說——第二屆金磁片獎冠軍作品隆重登場

威利奇遇記完全攻略(一)
幻想空間V完全攻略(一)
火星之旅完結篇
拯救地球完結篇
魔法門III特別報導

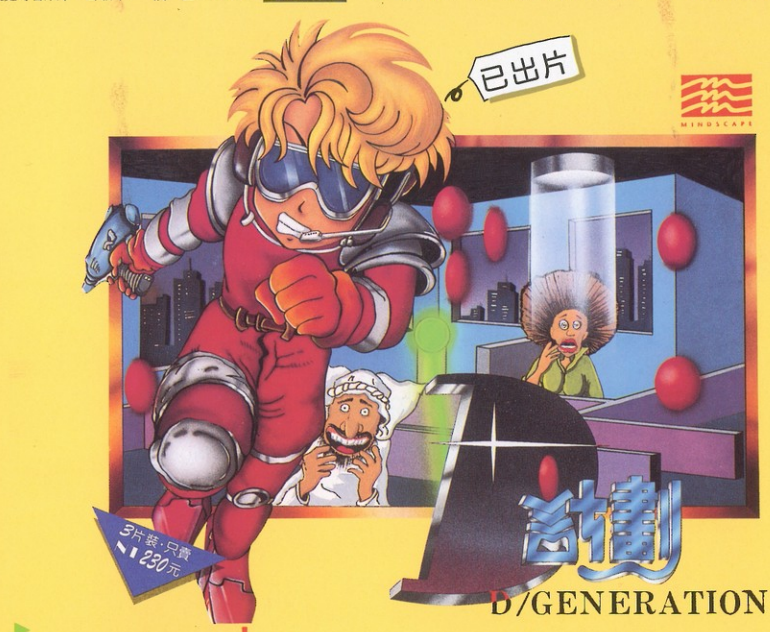


34

1992年・元月號

F-117A特別報導
銀河飛將II—雷霆戰機
鐵血傭兵屬性修改篇
魔眼殺機法術修改篇
古堡禁地屬性修改篇

支援魔奇音效卡、聲霸卡　機 種：IBM PC XT/AT286/386　記憶體：512K．顯 示：單色/CGA/EGA/VGA　操 作：鍵盤／搖桿　類 型：動作



▶要躲過這些靈敏的偵測器，可得費一番功夫！

▶該如何過這些安全門？動動腦筋！

▶傳送器不但傳「人」也傳「生化物」

緊張：

小心電流板，別踩上去喔！

可是它一直在閃動。嘿！我看到雷射槍了！小心！！

哇！死一個了！

刺激：

這房間好像沒什麼異常嘛！　對啊！人質在那邊，過去看看。

天啊！他怎麼變身了。　哇！又一個去了。

益智：

唉！這關怎麼過？

喔！首先你要先開這個門，再走過去開另一個門，

然後站在門上用雷射光射那邊那個開關，反射角

度要看好喔！進去後小心安全監視系統

有趣：

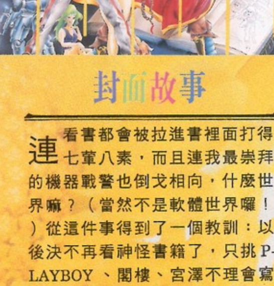
那些紅色跳來跳去的是什麼傢伙？　不用怕，我有雷射槍。咻咻……

小心！　哇！變兔子頭了。　你死了，換我玩。

等一下，我再試試看。　不要，賴皮！該我玩了！……

以上對話節錄於軟體世界開發課，玩D計劃的情形。





封面故事

連看書都會被拉進書裡面打得七葷八素，而且連我最崇拜的機器戰警也倒戈相向，什麼世界嘛？（當然不是軟體世界囉！）從這件事得到了一個教訓：以後決不再看神怪書籍了，只挑P-LAYBOY、閣樓、宮澤不理會寫眞集…寧可鼻血流盡，也不願被圍毆，眞是×@&#……不過話說回來，聖域傳說…嗯！還蠻帶勁的！

NEW FILES

強片預告

國外報導

英雄交響曲

GAME在燒

百戰天龍





軟體世界

34 ●目錄●

遊戲攻略

國內報導

組合語言學與問

PC地帶

補習街

1992 1月號

中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／陳　道
編　　輯／沈懿慧、李漢成、
曾玉琴
美術主編／呂淑琪
美術編輯／郭美玲、葉秀娟

編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、
謝政憲、劉　瑋、王淑美、
楊淳妃
美術支援／
林般熙、黃文鵬、孫榮隆、
李孟花、郭淑芬、林慧玲
中打支援／楊靜怡
特約作家／
吳議諒、李莉莉、陳宗甫、
董純甫、黃振倫、郭宗勳
駐美特派員／
亞佛列德

發行所／
軟體世界雜誌社
社　址／
高雄市三民區民壯路63號

聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱

法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師

內文打字／
長興中文電腦雷射
排版公司

照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　版／
聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號

第二屆金磁片獎冠軍作品

聖域傳説

近期推出

雖説是開卷有益，卻連作夢也沒想到……

不由得你不信！一部看似平凡無奇的古書，不但將你捲入這危機四伏的異次元空間，並且趁你尚未意識到這到底是怎麼一回事之前，就將拯救世人的神聖任務丟給你，讓你在沒有任何選擇的情況下，展開這一場誤打誤撞的亡命之旅……。

在本遊戲中，你所扮演的自然就是這位誤入古書的青年俠士（唔……到底是不是俠士已不可考）。在這個核戰之後的書中世界裡，邪惡殘暴的聖主以其無與倫比的力量，控制了整個六大州，而你的任務，理所當然地就是打敗邪惡聖主，拯救黎民蒼生。同時你必須召募兩名神的戰士和你並肩作戰，不然……

遊戲場景包括六個詭譎異常的神祕州，其中雖然不乏和善的村民，但絕大多數都是來意不善的妖魔鬼怪，不但魔鬼終結者變成聖主的走狗，就連蝙蝠俠和機器戰警也棄明投暗，甘願成爲聖主的爪牙。各種毒蟲蛇虺也各顯毒技，雖然極盡邪毒之能事，但最令人難以抗拒的卻是眾性感女妖的美色誘惑，建議玩本遊戲時可要清心寡欲一點，否則，抵擋不住致命的吸引力而大噴鼻血，可就……。

除了妖怪眾多之外，諸般寶物及武器護具也同樣讓人嘆爲觀止，目不暇給，例如**血染劍、火蜥爪、紫月劍、魔水晶、玉八卦、藍晶鎧、龍蜥甲**……光聽名字就能想像有多帶勁了。除了這些裝備，你還可以施展魔法呢！舉凡**龍蟠大法、鳳逸大法、聖靈禪經、火雲駭術**……，絕對讓敵人死無葬身之地。

除了上述特點之外，遊戲畫面實在是棒得沒話說，而且也有多首可愛配樂哦！不要再猶豫了，錯過了這麼棒的中文遊戲，可就後悔莫及囉！

機　種：IBM PC AT　記憶體：640K　顯　示：VGA　操　作：鍵盤　類　型：角色扮演　☆支援魔奇音效卡、聲霸卡

片　數：3片(1.2M)　售　價：NT S340元



發行

陰謀——警察故事3

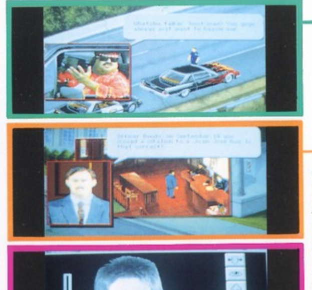
血腥、暴力、大量的淳樸的小鎮，是世風日下人心不古？還是邪惡勢力的「早有預謀」？

毒品及腐敗的道德觀已侵入這向來寧靜、平和、

POLICE QUEST 3

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME

SIERRA



遇到兇巴巴的駕駛，只能大嘆無奈。

利用先進科技繪出嫌犯特徵。

上法庭與被告對質。

處理公路上車禍事件。

與伙伴溝通，解決民眾投訴案件。



公路上值勤畫面。



特色：

- 眞人實景，毫不含糊！
- 無論是高速公路上的追逐或是與歹徒面對面決鬥的動作場景，皆流暢逼眞。
- 警笛、槍戰、碰撞、打鬥等音效做得出神入化。
- 操作採 SIERRA 式圖形指令，不必像第二代一樣還得鍵入英文訊息！

☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32 ☆需硬碟
機　種：IBM PC AT　記憶體：640K
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
片　數：5片(1.2M)
類　型：冒險
顯　示：VGA

有人用傳記描寫一生，有人用影片記錄一生，我呢！則選擇以電腦遊戲來刻劃我有驚有險的警察生涯。大家好，我是Jim Walls，一個退休於加州警察局的警官，也是警察故事系列的原始設計人。

別以爲警官們個個都像邁阿密風雲裡的唐強生一樣迷人、帥氣，眞實生活中的警察（相信你們也有所耳聞），除了得負責許多繁重的任務外，還得學習正確的執法途徑、應付各型罪犯，甚至暴露在致命的危險中。雖然如此，我們以當一個正義公理的先鋒爲榮！現在我要再次帶給您一個發生在我任內的眞人眞事，也就是警察故事3：

故事發生在Lytton，一個正迅速成長的小鎮。工業、生活水準的上昇，也帶來了貧富不均及犯罪。危機正在慢慢的醞釀。

主角Sonny Bonds與他的太太 Marie 在小鎮裡過著神仙伴侶的生活。Marie 有一份收入不錯的工作，而 Sonny 是代理交通組長。剛受完訓的 Sonny 一回到工作崗位，就接下一大堆任務，他必須處理民眾對警察態度的抱怨申訴及高速公路上的各種狀況，不管是開得太快、開得太慢或酒醉駕駛都要一一攔截，以正確的程序開好罰單，在以後上法庭對質時才能將死不承認的人一「單」定罪。這在遊戲裡是非常重要的一件事！有時候還得親自披掛上陣，上街逮捕騷擾民眾、衣衫不整的精神病患。（聽說台灣的警察還要駐守立法院，我們算是好多了！）在人力不足的情況下，眞是疲於奔命！

一日，Sonny 深愛的妻子突然被襲住院，急救後仍昏迷不醒……接著，一樁樁離奇、慘不忍睹的命案接連的發生，死亡的陰影籠罩在這小鎮，而唯一的線索只有每具慘死的屍體上那顆詭異的五角星……Sonny 開始鍥而不捨的追蹤證人、搜集有關的蛛絲馬跡。在日夜思考分析，層層抽絲剝繭之下，電腦解出了一點頭緒：連接每個被害人的遇害地點，赫然出現的竟是一個五角星形……

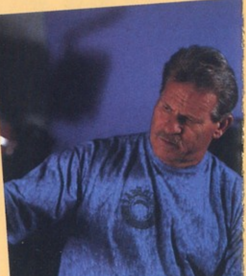
邪惡的五角星到底代表了什麼？Sonny 能解開這個看似有譜但卻無從著手的陰謀嗎？Marie能夠脫離險境嗎？這一連串的殺戮行爲會跟黑道復仇、毒品交易不均有關嗎？

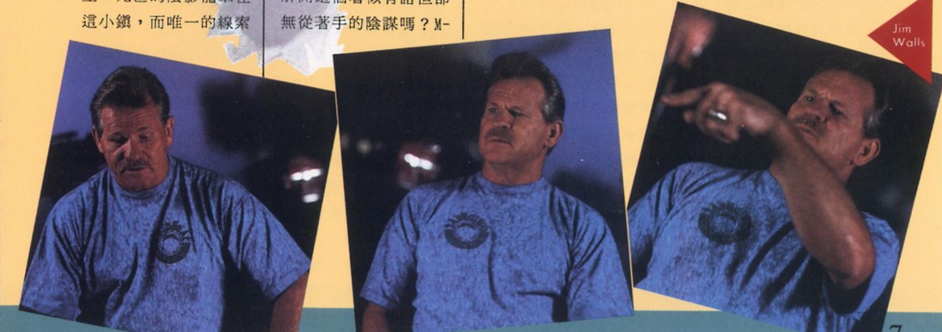
當時的我，也是被這一串的問題給難住了，你想知道我是如何解決的嗎？

看得出來，這群智慧型的罪犯是預備公然向警察挑戰，喜歡懸疑氣氛，善於推理的你，決不能錯過這次當男主角的機會。

謹以此遊戲獻給全國維護公理正義的執法先鋒，並致上最高敬意，辛苦了！







Jim Walls

NIGHTHAWK

F-117A™

STEALTH FIGHTER 2.0

F-117A隱形戰鬥機



報告總統先生：「我們已經掌握沙漠制空權了！」







像一隻羽翼光滑豐潤的灰色金屬大鳥，它輕巧的切過沙漠的夜空，瞬間失去了蹤影。敵人的地面雷達瘋狂似的掃瞄，螢幕上掃不到任何東西……震耳欲聾的爆炸聲、警示聲不斷傳來，無形的魅影正無情、準確的摧毀它的目標。在敵機還沒來得及緊急升空攔截之前，這如空氣般的幽靈又停止了各種有聲無影的行動，像一場模糊的惡夢般……消失。

1991年1月，波斯灣，F-117A夜鷹隱形戰鬥機剛加入聯軍戰役，只出了大約2％左右的任務，伊拉克的主要雷達、通信系統及地下碉堡就幾乎被摧毀殆盡，聯軍佔盡了沙漠的制空權，伊拉克空軍毫無招架之力。

F-117A是模擬遊戲的老大哥 MicroProse 公司，承早期所出品的無敵飛狼（ Gunship ）、裝甲雄獅（ M1 T-ank Platoon ）及近期即將推出的無敵飛狼2000（Gunship 2000）一脈之傳統，而延伸出來的遊戲。它的前身就是F-19隱形戰鬥機。除了同屬重量級，記載軍隊歷史、不同狀況的武力系統及攻擊躲避策略詳實的手冊不變以外，F-117A的設計者還特地為模擬遊戲的生手提供簡易、合乎邏輯的操作方式，讓每個人都能享受這顆「波斯灣戰役明星」的最高科技及最佳風采。

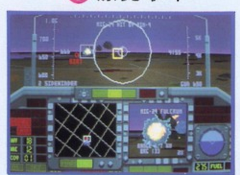
遊戲提供了兩種版本的飛機讓不同需要的玩家選擇：可選擇飛行正宗洛克希德（Lock-heed）公司出品的F-117A，在只有兩個彈藥艙、無法攜帶空對空武器及執行空對空任務的情況下進行夜間任務，以高隱密度的功能奇襲敵軍；或選擇飛行 Micro Prose 公司推出的加强版F-117A，犧牲部分隱形功能以換取更多的武器攜帶及任務型態。這兩種機型對玩者來說都是極大的挑戰。

遊戲共分九大區域，幾乎全是現代及過去幾年間全球注目的焦點地區，而戰爭情節也大膽的假設，以「如果……會怎樣」的心態去安排，假想某些正處於政治鬥爭的地區訴諸武力戰爭的情況。從越南、古巴、韓國（包括南北韓、中共、蘇聯情勢）、利比亞、北岬（主要是蘇聯情勢）、中歐（主要是華沙公約及北大西洋公約組織的協定）到最近的波斯灣（伊朗情勢）、中東（敘利亞、伊拉克）及今年最熱門的頭條大戰：沙漠風暴戰役。其模擬程度之逼眞、戰情之瞬息萬變，令人嘆為觀止。

萬家燈火



漂亮擊中



要能成功的完成任務，給敵軍迎頭痛擊，武器配備的選擇具有關鍵的決定性。除在待命簡報室接受任務之畫面可選擇武器或出現建議武器，手冊中也有圖解說明。各項武器如水面搜索雷達和慣性導引反艦飛彈、企鵝、小牛、麻雀、響尾蛇飛彈、雷射導向炸彈、延遲炸彈、自由落體炸彈等，以及各項敵我戰機之比較與資料等都記載得十分完整。即使是從未飛過隱形任務的玩者，也能體驗刺激、緊張得猛啃指甲的飛行快感。

遊戲中有國會榮譽（CMOH）、紫心（Pur-ple Heart）等七種勳章及少尉至准將等七個等級。並依冷戰時期、有限戰爭時期、傳統戰爭時期之情況不同，以玩者處理的方法不同計分，所以不但兼具模擬及戰略的效果，還能滿足個人的榮譽感。

當飛機慢慢滑離跑道，隱沒在天際，駕駛員還可由空中清楚的俯瞰跑道上排列整齊的指示燈、海面潛行的船艦，甚至陸地上的設施、地形的變化，其動畫處理之壯麗感給原本平板無奇的模擬遊戲注入了一股新的生命力。

喜愛無拘無束的飛行及與敵人雷達捉迷藏的玩者，請接受這場嚴苛的飛行考驗吧！



準備好出任務了嗎？



選擇任務地區



檢查地圖上雷達位置

• 擬眞的地形地物表現
• 傳神的數位化語音效果

武器•••

•••還有更多

已出片



上帝問他的僕人：

聽說二十一世紀的人對這個遊戲已經到了瘋狂的地步……

僕人：是的！請看我為您準備的「人間」快報。

火爆鋼球

SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE

麻煩製造機隊的前鋒馬蓋仙一馬當先，衝到球門前，準備硬來，一頭向守門員撞去，這時致命信條隊虎背熊腰的左前鋒大鋤頭張開大掌向他揮去。這一掌大概有 125 磅的力量吧！

馬蓋仙頓時飛出去有幾公尺遠，好機會，致命信條隊的右前鋒怪頭上前一把撈走了球，用力擲回了己方的球門，致命信條隊的左右「鐵」前鋒又化解了一次不要命的射門……

上帝：衝呀！動作快，對！撞他、踢他……

僕人：上帝先生，別激動！請控制一下情緒，OK？

（聲明一點，上帝還是仁慈的，只不過情勢實在是太緊急了！）

「無關輸贏，只拼生死！」火爆鋼球這個遊戲正如其名一樣，充滿了陽剛氣息。這次共有16個隊伍參加這場刺激的運動盛宴，除了提供全新大型的比賽場地外，還增加跑靴、護盔、手套、護胸、護目鏡等護甲及武裝，場內不但有星星燈、充電器、轉換器等加分設備，還有許多厚植己隊、牽制敵隊的陷阱。你可以親自上場一決生死，也可充當球隊經理買賣球員或調整球員屬性，無論是攻擊性、積極性、防守、速度，甚至體力、智慧等生理狀況，都能依戰情調整。這個遊戲不但具有運動遊戲之精髓及必須遵行的規則，還有動作遊戲的流暢及臨場衝撞感。

難怪！上帝也瘋狂！

上帝：糟糕！我漏掉了一個射門鏡頭！

僕人：您放心，射門後有慢動作重播，絕無漏網之「球」！

上帝：嗯！I like it！

機　種：IBM PC AT286/386　顯　示：EGA/VGA　類　型：運動　售　價：NT$ 150元

記憶體：640K　操　作：鍵盤／搖桿　片　數：1片(1.2M)　☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32/LAPC-1

楚漢之爭又回來了！？

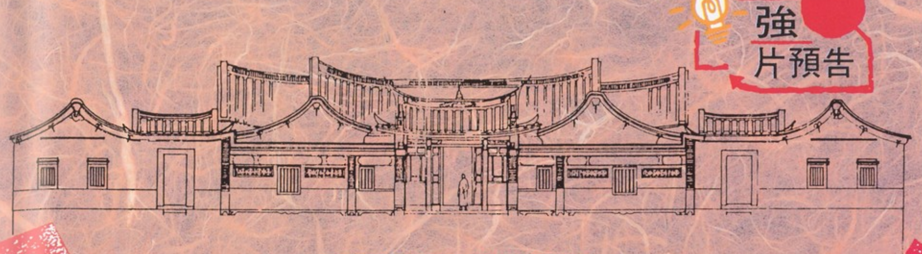
軟體世界 Softworld

三國演義、楚漢之爭作者陳則孝開春大作
請期待……再度逐鹿中原



欲知一統天下之大事
請看楚漢之爭Ⅱ　便知分曉





元末明初，國勢動盪
白魔教趁人心惶惶之際大舉入侵中原
武林人士首當其衝，蒙其戮害者難以計數
苦不堪言之下終於群起抵抗，並公推凌冲爲首誓殲群魔
正當平定邪魔，武林中人額手稱慶，重見一片新氣象時
凌冲夫婦却遭魔教餘孽暗算，命在旦夕……
臨終前將其唯一獨子託孤於武當派開山祖師——張三丰

故事開始在二十年後……
白魔教仍不忘對中原沃土之垂涎，再張邪惡旗幟
凌冲之子－凌雲，也就是20年前的遺子，在張三丰的調教下漸長大成人
在師父張三丰圓寂前得知自已的身世及沈寂20年的家仇血恨……
找到失傳已久的如來金剛拳譜
潛心修練
並繼承父志消滅異教吧！
在師父最後的叮嚀下
少年凌雲踏上了艱險漫漫的江湖不歸路……

請蹲好馬步　擺好架勢　預備接招

如來金剛拳傳奇

PC史上第一部眞正以中國武俠傳奇故事爲背景的動作冒險遊戲

金磁片奬震憾力作



軟體世界用力發行



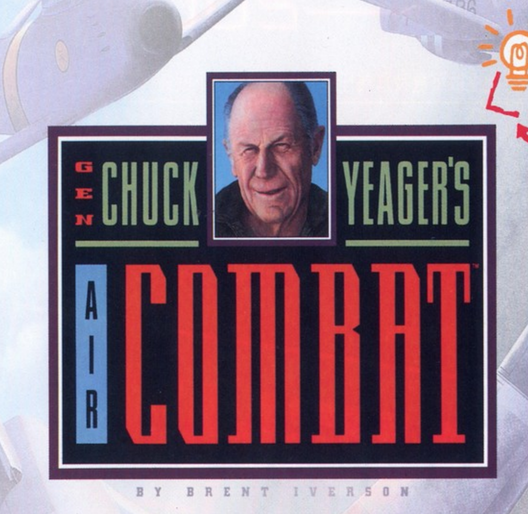
幾何形狀也能做出眞人做不到的流暢感 — 不用多說 眼見爲憑！！





再等一陣子，您就能享受到*揮拳*的快感！





二次世界大戰、韓國、越南三個時空配合五十道艱鉅的歷史任務

期待各位自命爲一流飛機駕駛員的玩家來出生入死

切記：

沒有十成十的把握，請勿貿然登機！

因為：

——戰場上容不下怯弱之人——

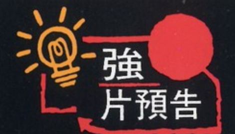








PLANES FROM THREE HISTORICAL ERAS WORLD WAR II KOREA AND VIETNAM



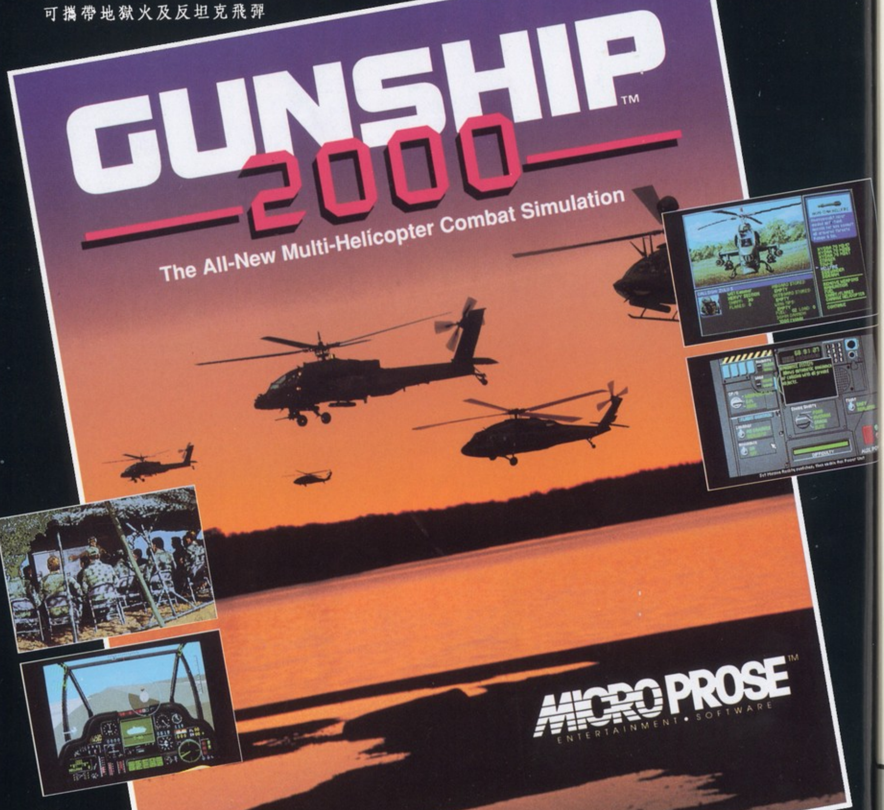
無敵飛狼 2000

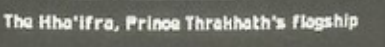
本遊戲提供單機及群機任務，你可以有以下的選擇：

- AH-64 Apache－阿帕契直昇機
重武裝，難以想像的機動性
- AH-64B Longbow－長弓直昇機
可在掩蔽物後開火，躲避敵軍攻擊
- OH-58D Kiowa Warrior
擁有雷射距離測定器／目標顯示器之偵察機
- UH-60K Blackhawk－黑鷹直昇機
多用途攻擊／運輸飛機
- AH-1W Cobra－眼鏡蛇直昇機
可攜帶地獄火及反坦克飛彈
- The AH-66A Comanche－科曼奇直昇機
能裝載重裝備及攻擊飛彈基地
- MD530G Defender－防禦者直昇機
輕型直昇機。為隱秘任務、解救人質之理想機型。

特色繁多　　不及備載　　遊戲趕製中

請期待1992年模擬巨作－－ Gunship 2000




The Kha'ifra, Prince Thrakhath's flagship




My ships have destroyed the Tiger's Claw, Emperor.




訪 銀河飛將總司令

—Chris Roberts(2)

編譯／葛乃慶

記者：

你什麼時候改用Commodore 64來寫Game，而不再用 BBC 電腦？

羅伯：

沒多久我警覺到我的Game在市場上佔有率低，因爲全國的 BBC 電腦只有40萬台。而Commodore 64漸漸變成遊戲市場的主流，同時我知道其他國家擁有這型電腦的人也很多，所以我開始在 Commodore 上寫Game，我一直努力追求更大的發展空間。

在 Commodore 上寫的第一個遊戲叫Ultra Realm，也就是後來的Times of Lore（軟體世界譯名爲國王傳奇）。這個遊戲我又用了一些從前沒用過的技術，像分割畫面、對話處理、上下捲動畫面、更大的冒險地圖、人物刻劃詳細和非常好的故事情節。還有 Martin Galway爲我製作的音樂是當時C-ommodore上最棒的。

記者：

那時你人在英國，然而國王傳奇卻先在美國地區由Origin發行上市。這是怎麼回事？

羅伯：

這是一連串巧合湊起來的。那時我到德州奧斯汀看我爸媽，而國王傳奇進行到一半，於是就把它帶到奧斯汀來繼續寫。

寫了幾個月之後，我對畫動畫感到極端沮喪，於是決定找人幫忙，但我在奧斯汀人生地不熟，找人很困難。一天我到一家戰棋店去閒逛，那家店是你只要付五塊錢，就可以在裡面玩一大堆戰棋的地方。我一進門，就看到牆上有一幅用麥金塔畫出來的戰士畫像，便問老闆是誰畫的？他說那是出自當地一位叫 Dennis Loubet的手筆，但不是用麥金塔畫的。

我當場就打電話找Dennis，他同意和我見個面。一個小時以後，我們就在檯面上討論我的國王傳奇。那時，我還不知道面前這個人，原來就是幫 Lord British 畫創世紀系列畫面的畫家。事實上，在我們面談的兩週之後，Dennis被Origin雇用，成爲公司全職的電腦繪圖師。

Origin當時在英國還不出名，我連聽都沒聽過。Dennis每天下班後來幫我畫圖，他也把我的作品拿給 Lord British 和 Dallas Snell 看。Dallas是Origin公司產品開發的負責人，看過我的作品後，希望有空和我談談。

從此我和Origin結下不解之緣。當時Origin在奧斯汀辦公室的職員只有小貓兩三隻，但是他們對Game執著的態度和整個公司工作的氣氛，卻讓我印象深刻。他們簡直是一群超級天才！當時我到處找 Game，也跟EA和Broderbund的人接觸過，但對Origin的印象最爲深刻，於是我同意國王傳奇讓他們發行。以我在英格蘭的經驗，進入Origin感到好似如魚得水般，異常自在。

記者：

繼國王傳奇之後，你又有那些新的計劃？關於Bad Blood 又是怎樣來的？

羅伯：

當時想繼續寫國王傳奇Ⅱ，我有强大的企圖心要把它做好。那個Game非常深入，我還設計了許多劇情分支和充滿各種妖魔鬼怪的魔幻世界。同時我也有做Bad Blood 的構想，另外還有一個構想，我稱它做Squadron。

因爲當時我仍是個自由作家，我沒錢去做所有的計劃，因此須忍痛割捨一些。因爲Bad Blood 比國王傳奇Ⅱ容易做，於是我砍掉了國王傳奇Ⅱ的計劃。加上Origin當時正在找一個Game可以塡他們出片的空檔，而我認爲做Bad Blood 可以在時限內趕上，再說國王傳奇Ⅱ要花費很多的時間，假如拿這段空檔的時間來做Bad Blood，則絕對比做國王傳奇II來的適合。

記者：

Bad Blood發行後賣得並不理想，你認爲失敗的癥結在那裡？

羅伯：

我認爲失敗的主因在於沒有消費群。這是一個動作冒險的 RPG ，在任天堂的市場或許會有更大的發展空間，很不幸地，在 IBM 相容電腦的市場裡找不到這些消費群，至少那時消費群都還沒出現。

大家都認爲Origin是出版創世紀系列的公司，玩國王傳奇的人認爲那只是另一個 RPG 而已，絕不是因爲是動作 RPG 的理由才買它；喜歡玩動作遊戲的人也不會去買Bad Blood ，因爲他們認爲那是R-PG。這遊戲的構想，夾在兩種類型中間，原本要大小通吃，但落得兩邊都不討好。這是造成它銷售失敗的主因。

記者：

完成Bad Blood 之後，你開始動手做Squadron，你怎麼會想到要做太空冒險遊戲呢？

羅伯：

我從沒限定自己只能做那一類型的遊戲，在設定任何一類型遊戲的過程中，都盡我所能把它做好。想做太空冒險遊戲的構想來自於我向來喜歡的太空科幻題材和電影。我很喜歡銀河飛鷹（ Elite ），也是星際爭霸戰的影迷，對動作遊戲鐵手戰神（ Gauntlet ）也很欣賞，但我總是想做得和別人有點不一樣。

起初，我計劃做一個太空冒險遊戲，玩者在遊戲中可以到某個星系，移動各種戰艦，並入侵其它星系。這個構想比我以前設計的遊戲更注重戰略，我開始研究這方面的資料，買類似的戰棋遊戲和書籍來參考，還去看太空科幻電影、電視影集，我甚至已著手製作上下捲動的畫面。在研究過程中，才發現我對大型戰艦戰鬥的知識所知有限，於是又開始找有關太空戰鬥方面的書籍來研究。等我搞淸楚是怎麼回事以後，發現要做戰艦戰鬥的Game實在不太容易，於是想到若做太空飛行模擬的Game是不是會好做一點？畢竟，坐在駕駛艙裡開戰機，要比在螢幕上移動戰艦還來得刺激。

記者：

是什麼動機驅促你決定製作3D模擬遊戲？

羅伯：

當我決定做太空戰鬥遊戲時，用到3D模擬效果是不可避免的。如果只用上下捲動畫面的方式，不但做不到戰鬥效果，而且也不吸引人。

我知道我不能和Microprose、 Spectrum HoloByte那些以3D模擬遊戲起家的公司硬碰硬。他們已累積許多做3D的經驗，要追上他們並不容易，要超越他們卻更難。我眞正要做的是達到他們的下一步，而且不論是看起來或是感覺起來，要和看電影的感覺一樣。

我開始試用點圖（ bitmap）的方法，取代別人用的多邊形計算法。我可以用點圖技巧先做一個實體模型，然後從不同角度去拍照，把它存到一個很大的檔案裡。這種方法的優點是，如果你要圖形看起來是什麼樣子，用程式叫出來就好了，根本不要用到數學公式去計算它移動時角度的變化，而且圖形的視覺效果比較好，因爲點圖法可以把圖形做得更加細緻。我認爲用點圖的方式，才能把Game做得更像電影效果。我曾看過盧卡斯公司把這種技術用在 Battle Hawk 1942上。我的用法和他們用的可說是殊途同歸，那個遊戲給了我很多新的啓示。

在這段期間，我一直在鑽研怎樣利用點圖的優點來作Game。但我面臨的困難是，取出容量這麼大的一張圖，同時還要顧到從各種角度去旋轉計算它，並非那麼簡單。假如這個問題不能解決，那得需要一大堆天文數字的影像來取代，以目前的個人電腦，根本沒有容量可以放得下。這個問題足足耗了我兩個月，每天十六個小時的時間來研究它，用點圖法產生的圖像，它的旋轉函數和週期的公式。這些程式現在已成爲Origin內函式館的資料，同時也被運用在銀河飛將系列、創世紀Ⅶ、和年底推出的Strike Commander 上。

我發現做3D模擬，從外表上來看好像很困難，但一旦你找出公式以後，就只是那麼回事罷了。立體3D模擬起來似乎比上下捲動圖形要困難，但其實是簡單很多。你只要從一定點定出它的物理座標，在裡面怎麼變都行。比方說要把鏡頭從這裡照過去，它就可以算出那個角度出來，只要你給它空間中座標的向量，你就可以從不同的角度去運用自如了。

記者：

在你建好了自己的3D模擬系統之後，那下一步又怎麼進行呢？

羅伯：

在我沒把這個Game給別人看以前，我的構想是假設你坐在駕駛艙裡可以開戰機，還能發射武器攻擊敵人。直到那時候，這個遊戲還不屬於Origin的產品計劃。雖然公司在我需要的繪圖上給我支援，但其它的事全是我一人包辦。Dennis幫我畫了一個駕駛艙和一些爆破場景和我合作很久的 Paul Isaac 則幫我做了一個戰機模型，同時也幫我寫了幾個程式。

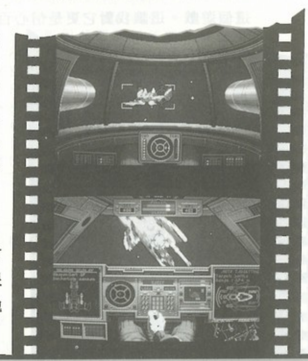
我把它拿給業務部和開發部的經理看，業務經理對這個遊戲的視覺效果大爲讚揚，認爲這會是個潛力雄厚的產品，還會把O-rigin 的名氣從 RPG 擴展到飛行模擬。但開發部經理卻不以爲然，他認爲視覺效果是不差，但要怎麼玩？似乎與Game的定義還差上一大段距離。我知道要把它完成還有很多事要做，所幸他們終於同意接受了這個計劃案，換句話說，從現在起我可以動用公司多的人力和設備來完成它。經過幾番討論之後，遊戲名稱改成W-ing Leader，直到最後出片前夕，才又改名 Wing Commander。

記者：

在遊戲裡，握操縱桿的手會動，還有飛行員說話的樣子也很傳神，這些細節你怎麼會構思地那麼精密？

羅伯：

我要讓玩的人眞正感覺置身在遊戲裡，而不只是在模擬飛行。我要讓你感覺坐在駕駛艙裡，所有玩者坐在裡面看到的東西，我都列入考慮範圍。



國外報導

我不要因遊戲的進行而有失眞的感覺發生，假如外面一陣爆炸而引起艙內電線斷裂，我也要把搖搖晃晃的電線畫出來。雖然要把所有這些因素考慮進來的確相當多，但我要讓玩者知道座艙遭到嚴重損壞，而不是只在儀表板顯示「損害一20%」就代表一切。那太抽象，玩者感覺不到。

記者：

至於其它的特色呢？像音樂製作、人物表情反應和劇本的規劃？

羅伯：

我早就想把這些部分做好，但被硬體限制住一直不能突破。縱使科技有了新突破，公司站在經營的立場，還是擔心有多少人願意提升他們的硬體配備來玩Game，這些顧慮總讓我們在設計的時候礙手礙腳、左右爲難。

以銀河飛將來說，這是我第一次在 IBM 相容電腦上寫的作品。我們用VGA 256 色繪圖，至少需要640K記憶體。硬體能用的特性，我全部用上了。

還要强調一點，從前幫我寫Bad Blood 劇本的 Jeff George 也被我拉進這個計劃裡來，這個Game上有許多劇情是我倆討論出來的。我倆合作很愉快，雖然最初我們觀點很多地方都不一致，直到最後要串連整個劇情的時候，才達成協議，我們開玩笑說這是個「實驗品」。

最後我想說，銀河飛將是我唯一從構想到最後完成品，前後理念、觀點完全相符的遊戲。我不會在上面有任何修改，因爲那會讓我感到不自然。

記者：

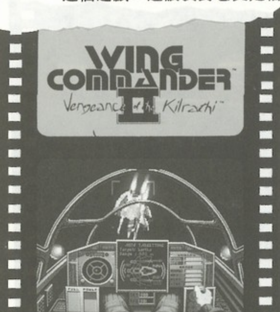
什麼時候你才知道，你又做了一個轟動的超級遊戲？

羅伯：

這要分三段時期來講。雖然在開發的時候，得到許多正面的肯定，到我們拿給玩家測試，以至於在夏季電子展上造成轟動，和發行後 BBS 站上消費者的反應，每次的肯定都是一個里程碑。

第一次顯露會成功的跡象，是在1990年芝加哥電子展的會場上。直到那時，遊戲大部分的計劃還是我一人在做。在會場上，我們裝了一台超大螢幕投影機配上立體音響，同時把遊戲放在 386 電腦上執行。第一天就讓同行的朋友看得目瞪口呆，別家公司的設計師和程式師紛紛帶人來看我們的展示，整天攤位上人潮洶湧，我們派去參展的人，則躲在一旁偷笑。更可笑的事，他們不相信這是Origin做出來的產品，因爲他們以爲我們只會做 RPG，根本不懂什麼叫模擬遊戲。對啊！我們是不懂模擬遊戲。

到了遊戲測試的階段，我發現玩家在飛行時露出驚異的神色，還不時大吼大叫，我知道他們已經渾然忘我了。後來公司內部上上下下的同仁，縱使大家手邊都有忙不完的工作，都要找時間來玩一玩這個遊戲。這讓我對它更是信心百倍。

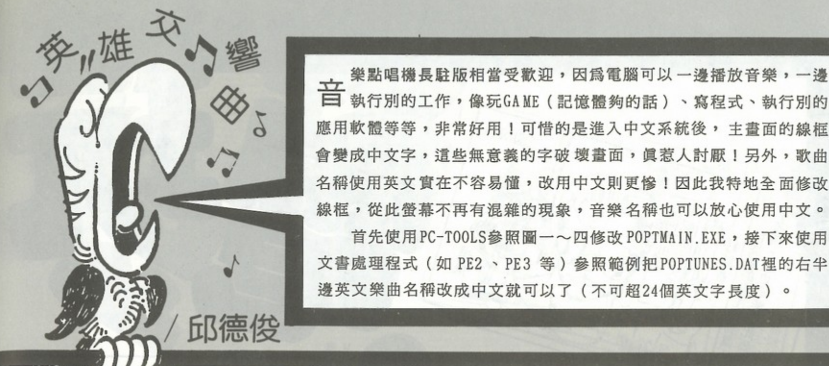


這時候，我相信行家對這個Game的評語是肯定的，但我不知道對外銷售時，是不是也是這樣？大家都知道，Origin向以創世紀系列一統天下，有沒有人願意買Origin的模擬遊戲是一個疑問。再加上要有好的硬體設備，才能看到這個遊戲的特性，市場能否接受提升配備的觀念，也讓我憂心忡忡。

Origin的業務經理在這方面事先做了很好的規劃，讓我們先前的疑慮一掃而空。遊戲發行之後，我們不斷上 BBS 站去看市場反應，結果證實這個Game大大成功了。但是，銀河飛將的蜜月期還沒結束，才剛開始而已。

下期還有更精彩的唷……

Vengeance of the Kilrathi



音樂點唱機長駐版相當受歡迎，因爲電腦可以一邊播放音樂，一邊執行別的工作，像玩GAME（記憶體夠的話）、寫程式、執行別的應用軟體等等，非常好用！可惜的是進入中文系統後，主畫面的線框會變成中文字，這些無意義的字破壞畫面，眞惹人討厭！另外，歌曲名稱使用英文實在不容易懂，改用中文則更修！因此我特地全面修改線框，從此螢幕不再有混雜的現象，音樂名稱也可以放心使用中文。

首先使用PC-TOOLS參照圖一～四修改 POPTMAIN.EXE，接下來使用文書處理程式（如 PE2、PE3 等）參照範例把POPTUNES.DAT裡的右半邊英文樂曲名稱改成中文就可以了（不可超24個英文字長度）。

/邱德俊

音樂點唱機

中文長駐版

圖一

```
PC Tools Deluxe R4.21
-------------------------------File View/Edit Service--------
File=POPTMAIN.EXE  Relative sector 0000008
Displacement ----------------- Hex codes----------------------
0256(0100)  00 75 4C A1 34 1F 40 40 99 2B C2 D1 F8 8B F0 03
0272(0110)  36 FA 10 8D 44 02 50 B8 0A 00 50 8D 44 FE 50 B8
0288(0120)  08 00 50 E8 7A 04 83 C4 08 8B 36 FA 10 A1 34 1F
0304(0130)  40 40 99 2B C2 D1 F8 2B F0 8D 44 02 50 B8 0A 00
0320(0140)  50 8D 44 FE 50 B8 08 00 50 E8 54 04 83 C4 08 5E
0336(0150)  C3 83 3E CE 00 00 75 05 E8 6C 0E EB 03 E8 AC 0E
0352(0160)  E8 B3 FE B8 46 01 50 E8 97 FE 83 C4 02 83 3E CE
0368(0170)  00 00 75 06 E8 2D FF E8 81 FF C3 55 8B EC 83 EC
0384(0180)  02 FF 76 04 B8 0B 00 50 E8 45 0A 83 C4 04 B8 2B
0400(0190)  00 50 E8 4C 0A 83 C4 02 C7 46 FE 0C 00 FF 76 04
0416(01A0)  FF 76 FE E8 2A 0A 83 C4 04 B8 7C 00 50 E8 31 0A
0432(01B0)  83 C4 02 FF 46 FE 83 7E FE 13 7C E1 FF 76 04 FF
0448(01C0)  76 FE E8 0B 0A 83 C4 04 B8 2B 00 50 E8 12 0A 83
0464(01D0)  C4 02 8B E5 5D C3 55 8B EC 83 EC 02 C7 46 FE 0B
0480(01E0)  00 B8 0B 00 50 FF 76 04 E8 E5 09 83 C4 04 B8 2B
0496(01F0)  00 50 E8 EC 09 83 C4 02 B8 2D 00 50 E8 E2 09 83
```

圖二

```
PC Tools Deluxe R4.21
-------------------------------File View/Edit Service--------
File=POPTMAIN.EXE  Relative sector 0000009
Displacement ----------------- Hex codes----------------------
0000(0000)  C4 02 B8 2B 00 50 E8 D8 09 83 C4 02 83 46 FE 03
0016(0010)  EB 0D B8 2D 00 50 E8 C8 09 83 C4 02 FF 46 FE 83
0032(0020)  7E FE 27 7C ED B8 2B 00 50 E8 B5 09 83 C4 02 EB
0048(0030)  0D B8 2D 00 50 E8 A9 09 83 C4 02 FF 46 FE 83 7E
0064(0040)  FE 40 7C ED B8 2B 00 50 E8 96 09 83 C4 02 B8 2D
0080(0050)  00 50 E8 8C 09 83 C4 02 B8 2B 00 50 E8 82 09 83
```

圖三

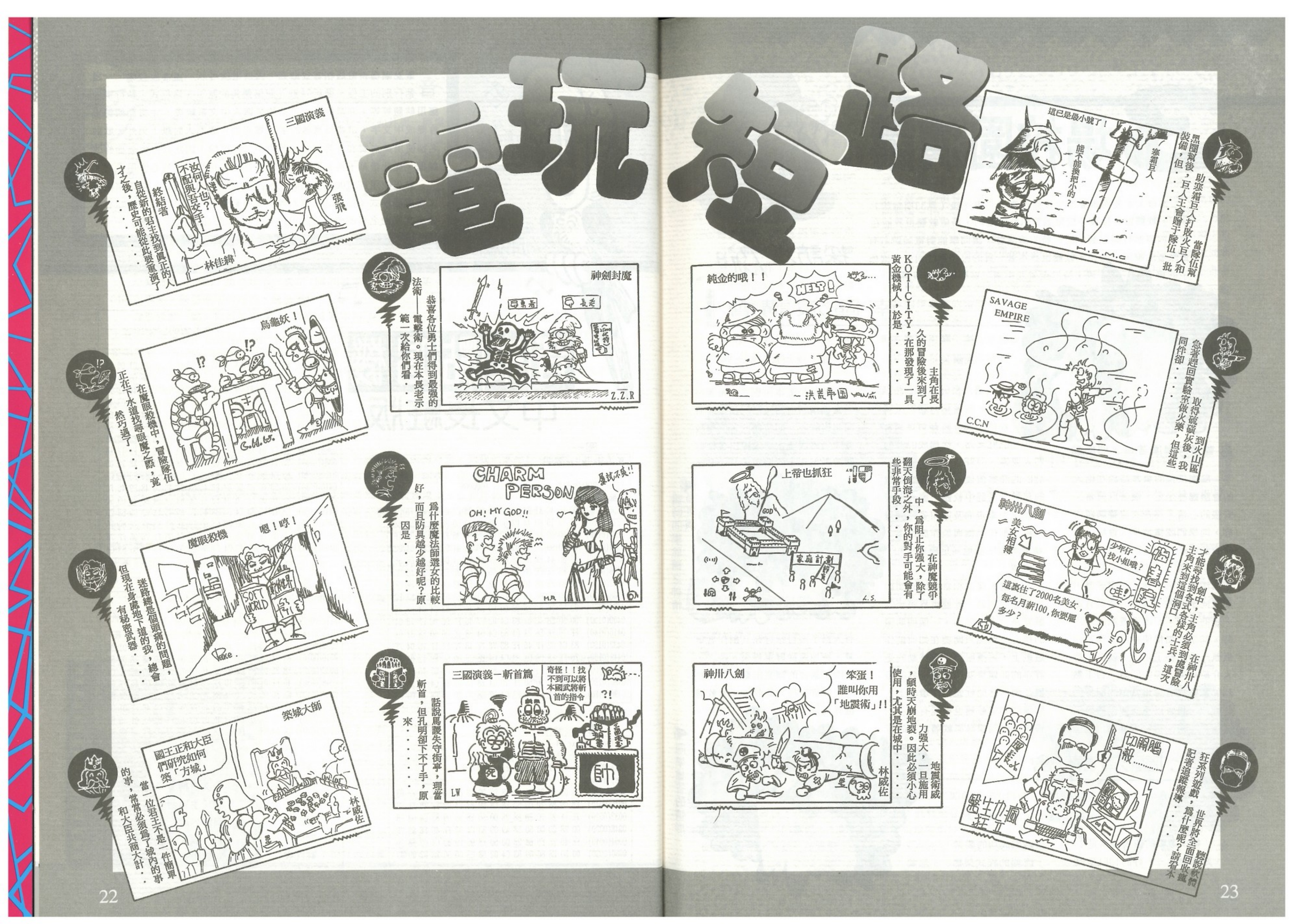
```
PC Tools Deluxe R4.21
-------------------------------File View/Edit Service--------
File=POPTMAIN.EXE  Relative sector 0000010
Displacement ----------------- Hex codes----------------------
0256(0100)  EB 27 FF 76 0A 8B 46 04 03 46 FE 50 E8 C1 06 83
0272(0110)  C4 04 A0 22 71 2A E4 50 A0 6E 13 50 B8 08 0A 50
0288(0120)  E8 E9 09 83 C4 06 FF 46 FE 8B 46 FC 39 46 FE 7C
0304(0130)  D1 C7 46 FE 01 00 EB 27 FF 76 06 8B 46 04 03 46
0320(0140)  FE 50 E8 8B 06 83 C4 04 A0 22 71 2A E4 50 A0 6E
0336(0150)  13 50 B8 0A 0A 50 E8 B3 09 83 C4 06 FF 46 FE 8B
0352(0160)  46 FC 39 46 FE 7C D1 FF 76 06 FF 76 08 E8 60 06
0368(0170)  83 C4 04 8B 46 0A 2B 46 06 40 89 46 FE EB 17 A0
0384(0180)  22 71 2A E4 50 A0 6E 13 50 B8 0C 0A 50 E8 7C 09
0400(0190)  83 C4 06 FF 4E FE 83 7E FE 00 75 E3 8B E5 5D C3
0416(01A0)  55 8B EC 83 EC 04 8B 46 0A 2B 46 06 48 89 46 FC
0432(01B0)  FF 76 06 FF 76 04 E8 17 06 83 C4 04 B8 2B 00 50
0448(01C0)  E8 1E 06 83 C4 02 8B 46 FC 89 46 FE EB 0D B8 2D
0464(01D0)  00 50 E8 0C 06 83 C4 02 FF 4E FE 83 7E FE 00 75
0480(01E0)  ED B8 2B 00 50 E8 F9 05 83 C4 02 FF 76 06 FF 76
0496(01F0)  08 E8 DC 05 83 C4 04 B8 2B 00 50 E8 E3 05 83 C4
```

圖四

```
PC Tools Deluxe R4.21
-------------------------------File View/Edit Service--------
File=POPTMAIN.EXE  Relative sector 0000011
Displacement ----------------- Hex codes----------------------
0000(0000)  02 8B 46 FC 89 46 FE EB 0D B8 2D 00 50 E8 D1 05
0016(0010)  83 C4 02 FF 4E FE 83 7E FE 00 75 ED B8 2B 00 50
0032(0020)  E8 BE 05 83 C4 02 8B 46 08 2B 46 04 89 46 FC C7
0048(0030)  46 FE 01 00 EB 1D FF 76 0A 8B 46 04 03 46 FE 50
0064(0040)  E8 8D 05 83 C4 04 B8 7C 00 50 E8 94 05 83 C4 02
0080(0050)  FF 46 FE 8B 46 FC 39 46 FE 7C DB C7 46 FE 01 00
0096(0060)  EB 1D FF 76 06 8B 46 04 03 46 FE 50 E8 61 05 83
0112(0070)  C4 04 B8 7C 00 50 E8 68 05 83 C4 02 FF 46 FE 8B
```

範例

檔案名稱	中文名稱（樂曲名）
LOVE	愛（主題曲）
ABC	限時專送
HUNTER	城市獵人
WEEDKCC	回到未來


三國演義
張飛
汝何人也？不配與吾交手！
終結者
一林佳緯
自從新的君主找到眞正的人才之後，歷史可能從此要重演了⋯⋯
烏龜妖！
!?
!?
G.H.W.
在魔眼殺機中，冒險隊伍正在下水道找尋眼魔之際，竟然巧遇了⋯⋯
魔眼殺機
嗯！哼！
SOFT WORLD
Peace.
迷路總是個頭痛的問題，但現在身處地下道的我，總會有秘密武器⋯⋯
築城大師
國王正和大臣們研究如何築「方城」
林威佐
當一位君王不是一件簡單的事，常常必須爲了城內的事和大臣共商大計⋯⋯
神劍封魔
勇者
長老
Z.Z.R
恭喜各位勇士們得到最强的法術——電擊術。現在本長老示範一次給你們看⋯⋯
CHARM PERSON
OH! MY GOD!!
屢試不爽!!
M.R
爲什麼魔法師選女的比較好，而且防具越少越好呢？原因是⋯⋯
三國演義一斬首篇
奇怪！！找不到可以將本國武將斬首的指令
?!
帥
LW
話說馬謖失守街亭，理當斬首，但孔明卻下不了手，原來⋯⋯
純金的哦！！
HELP!
洪荒帝国
主角在長久的冒險後來到了KOTI-CITY，在那發現了一具黃金機械人，於是⋯⋯
上帝也抓狂
GOD
家庭計劃
L.S.
在神魔競爭中，爲阻止你强大，除了翻天倒海之外，你的對手可能會有些非常手段⋯⋯
神卅八劍
笨蛋！誰叫你用「地震術」!!
林威佐
地震術威力强大，一旦施用，頓時天崩地裂。因此必須小心使用，尤其是在城中⋯⋯
這已是最小號了！
寒霜巨人
能不能換把小的？
H.S.M.C
當隊伍幫助寒霜巨人打敗火巨人和黑圈幫後，巨人王會贈于隊伍一批裝備，但⋯⋯
SAVAGE EMPIRE
C.C.N
到火山區取得硫磺灰後，我急著趕回實驗室做火藥，但這些同伴卻⋯⋯
神州八劍
美女相縛
少年仔，找小姐哦？
怡春院
哇!
這裏住了2000名美女，每名月薪100，你要雇多少？
在神州八劍中，主角必須到處冒險才能尋找到各式各樣的士兵，這次主角來到這個洞口⋯⋯
切開腦殼
醫生也瘋狂
聽說軟體狂系列遊戲，世界將全面回收，請看本記者追蹤報導⋯⋯爲什麼呢？

3場校園演講



繼高雄工專及高雄醫學院校園活動消息曝光後（見33期雜誌），軟體世界接獲多校電腦資訊社團邀約，希望軟體世界能在校園內舉辦有關電腦休閒軟體的演講會，讓同學能對電腦遊戲有更深層的瞭解，因此，軟體世界本著一貫的服務熱忱與對校園學子的重視，特於全省北中南三區舉辦三場演講會。

採訪／

南區演講會

地　點：高雄工專　　時　間：11月27日6:30PM

主講人：楊第　　講　題：邁向寫GAME之路

▲會後同學圍著楊第問問題

風塵僕僕的楊第終於在偌大的會議廳裡坐定，懷著既興奮又緊張的心情，再一次流覽講題內容，同學們陸續地步入會場，此時資訊社社長示意活動隨時可以開始了。台上「美麗的主持人」正滔滔地介紹主講人的學經歷，期望同學能對主講人的背景有進一步的了解，而贈送遊戲DEMO片時，同學的熱情使得原本沈寂的氣氛一時熱絡了起來，就在主持人介紹楊第出場的同時，台下熱烈的掌聲夾著神州八劍的配樂同時響起，楊第以溫文儒雅的風采及不徐不急的口吻娓娓道出他個人邁向寫GAME的心路歷程，接著切入聽眾所關注的主題——如何邁向寫GAME之路，從構成GAME的四大要素、GAME的休閒價值、G-AME 的商業價值、美國電腦遊戲的趨勢、英翻中軟體、國人自製軟體之未來走向及四川省、神州八劍之創作動機與製作歷程，楊第竭盡所能地滿足聽眾求知的慾望。

主講人保留相當多的時間給同學發問問題，軟體世界服務的誠意是令人敬佩的，一個個問題的核心不單純只圍繞在如何創作遊戲上，更讓服務人員感動的是許多的問題是關切軟體世界的發展及國內休閒軟體創作環境上。同學們期望軟體世界能有更多的管道提供同學參與軟體創作的行列，無論是劇本、程式、繪圖……實際演講會的時間比預定的時間超出許多。即使如此，同學散會後仍舊圍著主講人提出各樣有關遊戲創作上的問題，其中甚至有人為了要目睹神州八劍作者楊第，特地遠從屏東趕來。總之，校園演講會的漂亮出擊，對與會同學而言有很大的收穫，對軟體世界更是如此。



◀楊第演講時同學聆聽之神情

◀同學搶答的情形

北區演講會

地　點：台北工專　　時　間：12月10日6:30PM

主講人：楊第　　講　題：休閒軟體的創作

「構成遊戲的四大要素是：一、好的劇本——好的IDEA是保證遊戲成功的要素……。二、流暢的程式架構——無論是C language、Assembler、BASIC…都可以用來發展遊戲，當然與遊戲類型之需求而有若干差異……三、優良的音樂——無論是音效或是配樂，都可加深玩者融入GAME的感受與聽覺效果，魔奇音效卡、MT-32、Midi…各項配備則因各人狀況與需求而定……四、精緻的圖形畫面——繪圖在GAME的製作上是極重要的一環，尤其是GAME本身製作上日趨精緻化，市面上雖有多種繪圖軟體可供參考，不過一般GAME之動畫效果各位可參考目前美國使用最普遍，也是軟體世界工作室目前採用的Deluxe Paint II繪圖軟體…如果考慮創作GAME，目前單打獨鬥的個人創作，當然也可行，不過以Team Work形式結合的創作團體是目前最為可行的方式，但是由於Team內人員意見可能分歧，必須有人擔任統合溝通的領導工作…至於創作的軟體環境則因個人或Team之經濟狀況而定，但基本上含硬碟的電腦主機是必備的，而且為了市場上的需求，最好能有VGA的彩色電腦…，以創作遊戲的類型而言，大多數的類型國人多有作品，其中最難創作的應當是模擬類的遊戲，複雜而需有較精確的函數、邏輯計算與真實模型之各項數據資料，及任務項目都是造成模擬類遊戲創作上難度的因素，軟體世界工作室正朝這方面努力，希望在將來能有新作問世，……」

這次的演講內容大體上雖與高雄工專時相似，但有了上次的經驗，楊第這次的演講融合他個人的創作經驗歸納出更有系統的內容，並分析國內外創作之方向和未來發展趨勢，而在用辭上也更為幽默自然了。不過此次同學所提出的問題就相對地少了許多，而大多數的問題也大多在三國演義的創作上，顯見同學們對三國演義有極大的興趣。



◀楊第演講神情

魏永年介紹得獎作品之精華處▼

中區演講會

地　點：逢甲大學　　時　間：12月11日7:00PM

講　題：戲說金磁片　　主講人：魏永年

六點卅分，軟體世界一行人一到逢甲大學，駐校代表早已等在門口，電梯一上五樓就看到歡迎軟體世界蒞臨的海報，而進到會場，長長的黑板上寫著斗大的字「講題：戲說金磁片　魏永年先生主講」，在剛從台北資訊展及台北工專辦完活動的軟體世界工作人員的心中注入一股暖流，且活動所需的器材樣樣齊全，顯示該校同學對這場演講會的重視。

七點一到，資訊社社長很高興地上台致歡迎詞、介紹主講人贏得在場聽眾熱烈的掌聲，主講人從容上台時，又是一陣掌聲。金磁片獎的由來、籌備工作、評審人選、標準，時間流程、參選作品來源、經費、宣傳……各項甘苦談與心得，出自如數家珍的魏永年口中，卻深植同學的腦海中。

會中魏永年並介紹兩屆金磁片獎的得將作品，勉勵同學充實實力投入軟體創作的行列，使得逢甲大學的演講會在雙向的交流中充滿了融洽的氣氛。會後主講人應聽眾的要求合影留念並接受資訊系同學贈送的系服，演講會至此結束。

到此，三區演講終於圓滿落幕。軟體世界除感謝撥空與會的各位同學外，也藉此向高雄工專、台北工專、逢甲大學資訊社社長及熱情的駐校代表們致謝。今年年底的校園活動將作為81年度全國各大專院校巡迴演講的參考依據，有關軟體世界的各項活動敬請密切留意軟體世界雜誌的各項報導。

▼座無虛席的會場





評論

吞食天地

／Purple Boy

如果沒記錯的話，在好幾年前吞食天地就在任天堂機種上風行一時，其漫畫也廣受歡迎，可惜當時筆者正受困於考試與讀書的煉獄中，無暇統一中國，而日後脫離苦海時，卻又一頭栽進 IBM 的世界，以至一直緣慳一面，令人含恨！

今年九月，受邀參觀金磁片頒獎典禮時，心中的興奮絕非三言兩語可道盡的，因爲會場中竟然出現了我闊別已久的吞食天地，而且是中文版的，當時心中不禁暗自竊喜：神啊！你爲何如此眷顧我呢？二個月之後，在上市的第一天便搶一套回家玩，樂哉！

整體而言，吞食天地是個大的驚人的 RPG（和國內眾「小RPG」比起來），從一開始的「打倒黃巾賊」起，就給人不同的感覺，遊戲中也有幾個不影響進度的難題或妙處待解。當然，多少還是有些小毛病，不過在合理性、流暢性、操作性三方面都十分令人滿意，而美工方面尤其不錯，雖然在外國之下，卻凌駕國內各 RPG，有人以破壞神傳說與之相比，以爲吞食天地的美術不好，其實要知道前者是 256 色顯示，而後者只有16色而已，以16色的先天環境而言，此確爲上品。

談談內容吧，「直線進行」是其最好的寫照，雖然如此一來遊戲困難度不致太高，一般人可輕易上手，不過對高手而言未免可惜，所幸遊戲中有些「奇怪之處」留給一些高手傷腦筋，只是不知是任天堂時代即已經就有了，還是劉裕敏先生自行設計？若爲後者，誠屬不易。在此先提出兩個有可能卡住的地方：

一、打倒董卓之後，每次出城都被送到城門南邊一格，如何是好？唉！請劉備大哥來指教一下吧！到「役」去招喚劉備，然後再去找他。「睡個覺吧！」這算那門子回答？眞是#@%*……，算了，劉大哥言必不虛，先到旅館歇歇腳好了。睡了一晚好舒服，不過劉大哥已請人來催我動身了，出發吧！

二、徐庶先生好啊！可惜不能加入，每次一加入作戰隊伍就當機，眼看著高度的IQ 和 255 的攻擊力、武裝度，卻無法使用，使我不禁唱著：「可惜啊！可惜……」，看看他到底帶什麼東西會有 255 的武裝度？沒想到什麼都沒有，可是這樣怎麼可能有超強的武裝？難道是劉老哥程式的 Bug ？或者……，對了，一定是什麼超級兵器不讓人看到。到道具店把它全賣了，哈！賺了幾千大洋，而且徐庶也可以上場打戰了，哼！許攸，我來也！

回到主題離開岔題，談談吞食天地的音樂，還算可以。有些甚至很不錯，不過沒支援 Sound Blaster 或 MT-32 系列，甚是可惜！

話鋒一轉，談談吞食天地的遊戲風格吧！嗯，用 RPG 手法玩紛亂的三國時代，結局是劉備統一天下，我喜歡！分成幾大段，每段幾小關，也不錯！以「士兵數」取代HP，以「策略值」取代MP，好點子！但筆者萬萬無法忍受其作戰的頻率。

每次一進迷宮，就是三步一戰五步一役，筆者曾創下了十三步五戰的記錄，害筆者自己都被嚇到，還有就是在已統一的地區不該有作戰出現才對，這根本是製造困擾嘛！另一個大大的問題是對手只有士兵、山賊、海賊、盜賊四種，不同的只有數量而已，Boring！

令人值得慶幸的是有總攻擊指令，減少了不少麻煩，撤退也有極大的成功率（過關的作戰例外），而且這不是個靠練功來拖時間的 RPG，不過既然如此爲何不減少遇敵的機會呢？在此特別推薦守護之煙，蠻好用的物品。

另一個比較糟的問題是無法LOAD舊進度，一定要退出遊戲再進入，不知是程式功力不足或是故意如此的？無論是何者，總之是很不親切的設計，算是一個小小的缺點就是了。

來個結語吧！總而言之，到目前爲止這是最令筆者看得上眼的中文 RPG 了，不過以後如何就不得而知了！⚜

黑武士——無敵武士

／G.J.W.

在軟體世界雜誌第 32 期中，有一個黑武士的遊戲內容非常有趣，尤其畫面很流暢，於是我決定買下它，但是進入遊戲之後發現其人物在遊戲中很容易因生命力不旺盛而GAME OVER，在此小弟提供大家其修改內容：

SECTOR 000

名稱	位址	修改值	説明
魔法原料	00～16	00～FF	依自己喜歡
法術種類	17～27	00～01	00：無　01：有
法術	28、30、32、34、36、38、40、42、44、46	01～0A	01：火球　02：治療　03：火球　04：水箭　05：隱身　06：定身　07：火炎　08：跳躍　09：驅敵　依自己需要
施法次數	29、31、33、35、37、39、41、43、45、47	00～FF	依自己需要
寶物	48～50	00～FF	00：無　FF：全部
鑰匙	52	00～FF	00：無　FF：全部
魔劍	69	01	00：無　01：有
攻擊力、防護力	71、73	00～06	00：無　FF：全部
生命力	111	00～FF	依自己需要

1. 先進入PC-TOOLS。
2. 找出進入遊戲時所用儲存檔，如TEXT.GAM。
3. 依表修改。⚜

古堡禁地屬性修改法

這是一個十分特別的遊戲，而且是限制級的，ACCOLADE公司所出的古堡禁地。各位艾薇拉迷，在冒險過程是否曾被砍頭下鍋煮湯，亦或眼睛連根挖起呢？沒關係！在PC-TOOLS裡，找到所儲存的檔名，用FIND指令，輸入 32　00　0A　00　50　00，找到後，填入 63　00　50　00　63　00　41　5A　0B　09　01　00　1F。如果初玩時就存檔，力量是50，耐力是10，速度是80，修改後力量和速度變爲99，而武器、技能沒法修改， EXP也是，耐力是80。

好了！可以出發享受恐怖了！但有幾點要注意：在進度還不到時，不要和騎士或地下迷宮裡拿石頭砸人的那傢伙碰面，不然你可以試試看，保證讓你玩三年也無法過關。⚜

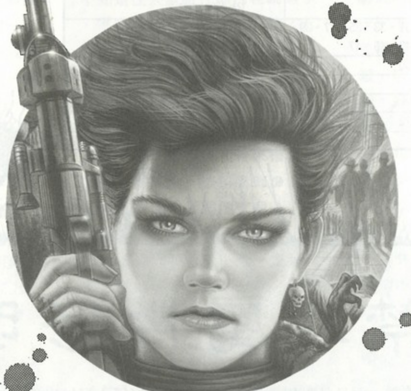
／海坊主





鐵血傭兵

屬性修改篇



／Dean Lin

嗨！我是Nova，自從我的太空船被大隕石撞碎之後，承蒙Gerard Kendall 看得起我，給我一艘新的太空船，並且我也開始接一些任務，雖然距上次事件已有半年之久，可是每每在做夢之時，卻不時的聽到其他船員的哀叫。有鑒於此，我找了Lanta和 Janai 一同研究，看看有什麼法子可以預防上次的事情再次發生。經過了三天三夜不眠不休的研究，終於在某些方面有了重要的突破，以下是我們研究的結果：

首先，要先準備前人的結晶PC-TOOLS，選擇你所存的檔案（註一），接下來就要展開我們的修改了。

1. 先找你所要修改的人名，如Nova，但是會發現Nova或 Stark 有兩個，這是因爲這兩人的資料各均有存，而且又存了一個在最前頭，因此以最前面的那個爲主。

2. 找到名字之後，接下來的76個byte就是人物的Data了（表一）。

3. $000～$015—人物的名字。
4. $038—目前體力。
5. $052—最大體力。
6. $060～$063—金錢數（只有Nova或 Stark 才有帶錢）。
7. $064～$095—爲此人的各項能力值，一種能力用兩個byte表示，若爲 FF FF則表示此人無此能力。
8. $122—等級。
9. $124～$125—經驗值（最好不要改，因升級時會歸零）。
10. $128～$143—爲主角身上的八種物品，一種物品用 2byte 表示，其物品表請看表二。
11. $160～$175—若是物品爲彈匣的話，此處將爲彈匣所剩的彈藥數，最大值爲 FF 16。

改完了上面的資料之後，我們覺得武器系統不佳，也決定將它一改，經發現其值放於ITEM.DAT 中，其代表意思如下：（如表三）（註二）

1. $000～$015—物品的名稱。
2. $020～$021—造成傷害的最小值。
3. $022～$023—造成傷害的最大值。
4. $028～$029—若是武器則表示所使用的彈匣，00表示是不用彈匣，彈匣值請參考物品表。

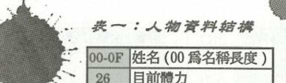
以上的資料只是修改的一小部分，爲了不讓各位傭兵們太沒意思，也僅公布如此，也祝各位傭兵早日解救四大星系的危機，下次再見。

註一：

所存的檔，主檔名皆爲HARDGAME，而副檔名則看你所存的進度是存在 A-H 之中的那一個而定，若是 A 則爲HARDGAME.SVA ，其餘類推。

註二：

此檔最好不要去改，以免喪失遊戲的樂趣，若要改的話，請選擇武器，若不是武器其代表的意思不同。



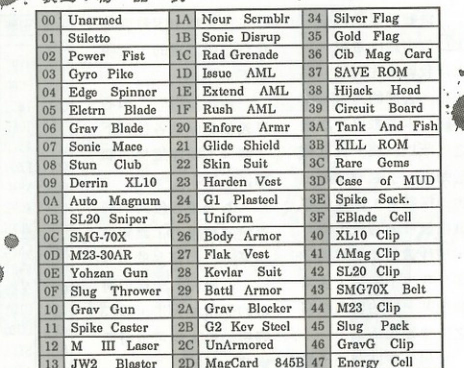
表一：人物資料結構

00-0F	姓名（00爲名稱長度）
26	目前體力
34	最大體力
3C-3F	金錢數
40-5F	能力點數
7A	等級
7C-7D	經驗值
80-8F	物品
A0-AF	彈匣剩的子彈數

表二：物品結構表（ITEM.DAT）

00-0F	名稱（00爲名稱長度）
16-17	保留
18-19	可使用的生物（勿改）
20-21	MIN. Damage
22-23	MAX. Damage
24-27	保留
28-29	所須的彈匣
30-31	物品的圖像

表三：物品表



00	Unarmed	1A	Neur Scrmblr	34	Silver Flag
01	Stiletto	1B	Sonic Disrup	35	Gold Flag
02	Pcwer Fist	1C	Rad Grenade	36	Cib Mag Card
03	Gyro Pike	1D	Issue AML	37	SAVE ROM
04	Edge Spinner	1E	Extend AML	38	Hijack Head
05	Elctrn Blade	1F	Rush AML	39	Circuit Board
06	Grav Blade	20	Enforc Armr	3A	Tank And Fish
07	Sonic Mace	21	Glide Shield	3B	KILL ROM
08	Stun Club	22	Skin Suit	3C	Rare Gems
09	Derrin XL10	23	Harden Vest	3D	Case of MUD
0A	Auto Magnum	24	G1 Plasteel	3E	Spike Sack.
0B	SL20 Sniper	25	Uniform	3F	EBlade Cell
0C	SMG-70X	26	Body Armor	40	XL10 Clip
0D	M23-30AR	27	Flak Vest	41	AMag Clip
0E	Yohzan Gun	28	Kevlar Suit	42	SL20 Clip
0F	Slug Thrower	29	Battl Armor	43	SMG70X Belt
10	Grav Gun	2A	Grav Blocker	44	M23 Clip
11	Spike Caster	2B	G2 Kev Steel	45	Slug Pack
12	M III Laser	2C	UnArmored	46	GravG Clip
13	JW2 Blaster	2D	MagCard 845B	47	Energy Cell
14	Comp Blastr	2E	MagCard 174J	48	Energy Pack
15	Blast Rifle	2F	MagCard 391A	49	Thermo Pack
16	Thermo Castr	30	MagCard 942Z	4A	Grav Booster
17	Rammar X995	31	Nerve Gas	4B	Plasma Gener
18	Grav Disrup	32	Fish Tank		
19	Plsma Cannon	33	Bronze Flag		



34期名次	33期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	4	楚漢之爭	策略
3	3	麻雀學園	博弈
4	6	決戰中國象棋	智育
5	14	明星職棒	運動
6	8	決戰俄羅斯	動作
7	12	快打旋風	動作
8	5	陸軍棋	博弈
9	15	美女撲克歐洲版	智育
10	2	銀河飛將 II	動作

34期名次	33期名次	遊戲名稱	類別
11	10	俄羅斯方塊	智育
12	7	快快樂樂學打字	教學
13	11	飛狼突擊隊	戰略
14	13	魔眼殺機	角色扮演
15	17	快樂泡泡龍	動作
16	19	立體花式撞球	運動
17	OLD	F29復仇戰鬥機	模擬
18	OLD	銀河飛將	動作模擬
19	21	雙截龍 II	動作
20	18	沙漠風暴	模擬

34期名次	33期名次	遊戲名稱	類別
21	OLD	模擬城市	策略
22	OLD	烏茲衝鋒槍	動作
23	OLD	核戰狂人夢	策略
24	29	立體俄羅斯方塊	智育
25	26	圍棋	智育
26	22	獸王記	動作
27	OLD	御封戰將	角色扮演
28	30	風神傳承	動作
29	OLD	水管狂想曲	智育
30	NEW	迷宮動動腦	智育

迷宮動動腦時間 不滅&過關密碼

/吳拓嵩

迷宮動動腦的確是一個不錯的遊戲，一出片我就搶先刊登各關密碼。各關的內容有簡有難，本遊戲沒有次數之限所以只要一玩就需玩到完，不過時間超出也一樣結束，玩完這遊戲由幾秒鐘到數天均有，幾秒鐘怎能結束呢？本來我也不知道，後來我把某一關的密碼誤寫之後才知道。

另外在LEVELS子目錄下共存著 148 關的關卡，只有 144 個是正常的關卡，後 4 關要進入的話我想可能有二種方式：一是輸入密碼，一是玩者需由第 1 關玩到最後一關且每關都需完成。

依我想前者較有可能，假如正確的話，那麼這一遊戲有二種關卡模式；一是 144 關的，另一是 5 關的，只是第二種的密碼我未找出，但另外 4 關我們就無法玩了嗎？當然可以，只要把檔名改成正常關卡的檔名即可。在遊戲螢幕中各關的關名前 8 字即為檔名，各位可對照看看。

致於時間不滅定律為如下：用 PCTOOLS 找尋 BF1.EXE 檔搜尋FF 0E 80 0D後改為90 90 90 90即是。

在資料中困難度是我自己所訂定的，說明如下：

1.送分用的：顧名思義就是保送各位到下一關，不要連這樣的關都過不了！

2.考考各位對四周環境的觀察力，雖難度稍高，但可輕易的過關。

3.雖和2.一樣但遊戲的面積加大了，前 3 等級一般人均可依時間過關。

4.有點困難，對記憶力好、方向感好的人也可容易過關。

5.高技巧；除了要有第 4 級的功力外，對常走迷宮的人來說需加點敏捷才可過關。

6.無解關？當你嘗試又嘗試後仍過不了關，直到問你要不要跳過此關時，可能此關無解。而大概的出口方位可提供你一個指引方向。



關數	密碼	晶片數	出口
001	-----	11	上方
002	JXMJ	4	左方
003	ECBQ	4	上方
004	YMCJ	9	右上
005	TQKB	0	左上
006	WNLP	4	下方
007	FXQO	3	右下
008	NHAG	1	右方
009	KCRE	9	右上
010	VUWS	0	右方
011	CNPE	3	右下
012	WVHI	652	中間
013	OCKS	0	上方
014	BTDY	4	下方
015	COZQ	12	中間
016	SKKK	0	右下
017	AJMG	46	四角
018	HMJL	0	右下
019	MRHR	146	中間
020	KGFP	15	中間
021	UGRW	9	左下
022	WZIN	8	右下
023	HUVE	88	中間
024	UNIZ	48	中間
025	PQGV	28	右上
026	YVYJ	170	左上
027	IGGZ	6	右上
028	UJDD	22	上方
029	QGOL	5	左上
030	BQZP	35	中間
031	RYMS	118	右方
032	PEFS	3	中間
033	BQSN	9	右上
034	NQFI	14	右上
035	VDTM	10	左下
036	NXIS	28	左下
037	VQNK	56	左方
038	BIFA	1	右下
039	ICXY	29	中間
040	YWFH	0	左方
041	GKWD	60	中間
042	LMFU	27	中間
043	UJDP	0	左下
044	TXHL	32	下方
045	OVPZ	0	左下
046	HDQJ	14	左上
047	LXPP	4	右下
048	JYSF	6	左方
049	PPXI	23	左方
050	QBDH	16	中間

關數	密碼	晶片數	出口
051	IGGJ	13	右方
052	PPHT	2	左方
053	CGNX	0	左上
054	ZMGC	68	中間
055	SJES	30	上方
056	FCJE	8	右上
057	UBXU	35	中間
058	YBLT	9	左下
059	BLDM	8	右上
060	ZYVI	12	下方
061	RMOW	16	中間
062	TIGW	0	右方
063	GOHX	7	左下
064	IJPQ	41	左下
065	UPUN	51	右下
066	ZIKZ	12	右上
067	GCJA	28	右下
068	RTDI	52	中間
069	NLLY	0	右下
070	GCCG	0	右上
071	LAJM	23	下方
072	EKFT	35	中間
073	QCCR	28	下方
074	MKNH	4	右上
075	MJDV	0	左上
076	NMRH	20	左上
077	FHIC	5	左上
078	GRMO	13	右下
079	JINU	56	中間
080	EVUG	17	右下
081	SCWF	56	上方
082	LLIO	0	右上
083	OVPJ	14	左上
084	UVEO	5	左上
085	LEBX	15	右上
086	FLHH	0	下方
087	YJYS	34	右下
088	WZYV	12	右方
089	VCZO	5	左下
090	OLLM	121	中間
091	JPQG	22	右下
092	DTMI	6	中間
093	REKF	4	中間
094	EWCS	7	下方
095	BIFQ	2	右下
096	WVHY	46	左上
097	IOCS	0	右上
098	TKWD	7	右上
099	XUVU	8	右方
100	QJXR	48	左下

關數	密碼	晶片數	出口
101	RPIR	34	右上
102	VDDU	3	左下
103	PTAC	37	左上
104	KWNL	82	下方
105	YNEG	37	上方
106	NXYB	0	左下
107	ECRE	50	上方
108	LIOC	31	右下
109	KZQR	4	左上
110	XBAO	16	左方
111	KRQJ	4	下方
112	NJLA	4	左上
113	PTAS	5	下方
114	JWNL	12	右下
115	EGRW	0	左上
116	HXMF	27	左方
117	FPZT	0	右下
118	OSCW	0	右上
119	PHTY	38	左方
120	FLXP	11	右下
121	BPYS	0	下方
122	SJUM	6	左方
123	YKZE	3	右上
124	TASX	22	右方
125	MYRT	71	中間
126	QRLD	36	右下
127	JMWZ	21	中間
128	FTLA	182	上方
129	HEAN	6	右上
130	XHIZ	32	左下

關數	密碼	晶片數	出口
131	FIRD	6	左方
132	ZYFA	28	中間
133	TIGG	30	左下
134	XPPH	7	右下
135	LYWO	0	左上
136	LUZL	38	左上
137	HPPX	0	右上
138	LUJT	0	右方
139	VLHH	388	下方
140	SJUK	0	中間
141	MCJE	15	右上
142	UCRY	10	中間
143	OKOR	23	左下
144	GVXQ	30	中間
---	YBLI	---	---

檔名	晶片數	時間數	出口
CAKE_WAL.PAK	13	999	右下
FORCE_FI.PAK	24	0	左方
MIND_BLO.PAK	12	0	右上
SPECIAL.PAK	0	999	上方

By EPYX

銀河飛將 II ‧‧‧雷霆戰機

/Bob & Gerry & 盧宏立 & R.Y.U

一年前，銀河飛將的出版，使得PC休閒軟體界爲之震憾；一年後，銀河飛將 II 的發售，更是令人震驚，流暢的畫面、優美的音樂，及更豐富的故事內容，使你有一種身歷其境的感覺，甚至想要進入電腦中，自己走一遭。

我方戰艦

表一

修改檔案 檔名	戰機&戰艦 名稱	起算位置 磁區	起算位置 位址	最末位置 磁區	最末位置 位址	修改檔案 檔名	戰機&戰艦 名稱	起算位置 磁區	起算位置 位址	最末位置 磁區	最末位置 位址
SHIP.V00	Ferret	142	$462	143	$164	SHIP.V18	Confederation	345	$133	345	$3[illegible]
SHIP.V01	Rapier	149	$361	150	$063	SHIP.V19	Gilgamesh	251	$118	251	$3[illegible]
SHIP.V02	Broadsword	157	$248	157	$462	SHIP.V23	Human Starbase	146	$280	146	$4[illegible]
SHIP.V03	Epee	138	$169	138	$383	ALTSHIPS.000	Concordia II	000	$051	000	$2[illegible]
SHIP.V04	Sabre	142	$133	142	$347	ALTSHIPS.000	Sabre Torp	000	$295	000	$5[illegible]
SHIP.V11	Clydesdale	306	$329	307	$031	ALTSHIPS.000	Epee nomiss	001	$026	001	$2[illegible]
SHIP.V12	Free Trader	240	$323	241	$025	ALTSHIPS.000	Sabre TorpII	001	$269	001	$4[illegible]
SHIP.V17	Waterloo	267	$511	268	$213	ALTSHIPS.000	Broadsword II	002	$243	002	$4[illegible]

(1) 戰機（艦）英文名稱後的第一個非零值的地方爲起算位址， HEX 值0C是戰機，0D是戰艦，0E是太空站。

修改檔案 檔名	戰機&戰艦 名稱	起算位置 磁區	起算位置 位址	最末位置 磁區	最末位置 位址
SHIP.V05	Sartha	140	$341	141	$143
SHIP.V06	Drakhri	138	$188	138	$402
SHIP.V07	Jalkehi	144	$288	144	$502
SHIP.V08	Grikath	137	$495	138	$197
SHIP.V09	Strakha	141	$393	142	$095
SHIP.V10	Bloodfang	139	$273	139	$487
SHIP.V13	Dorkathi	279	$229	279	$433
SHIP.V16	Kamekh	263	$089	263	$303
SHIP.V20	Ralatha	290	$363	291	$065
SHIP.V21	Fralthra	278	$428	279	$130
SHIP.V25	Supply depot	301	$424	302	$126
SHIP.V26	Ktithrak Mang	261	$116	261	$329
ALTSHIPS.000	Sabre No gunner	002	$000	002	$214

表二

敵方戰艦

```
File=SHIP.V03①      Relative sector 0000138, Clust 00518, Disk Abs Sec 00005

Displacement  ---------------- Hex codes ----------------          ASCII value
0144(0090)  00 06 00 FF FF 45 70 65 65 00 72 00 00 00 00 00        Epee r
0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 0C②00 03 00 30 00 96
0176(00B0)  00 7D 00 00 03 05 00 E0 93 04 00 05 00 A0 0F 30
0192(00C0)  00 19 00 00 00 00 00 66 04 00 00 0A 00 0A 00 0A
0208(00D0)  00 E8 03 08 0A 00 88 FF 14 00 66 00 00 00 0A 00
0224(00E0)  60 00 14 00 78 00 00 00 0A 00 54 00 78 00 0A 00
0240(00F0)  00 00 0A 00 B8 FF 78 00 0A 00 00 00 0A 00 34 00
0256(0100)③78 00 0A 00 00 00 0A 00 B4 FF 78 00 0A 00 00 00
0272(0110)  12 00 00 00 00 00 00 00 00 00 12 00 00 00 00 00
0288(0120)  00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0368(0170)  00 00 00 00 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F
0384(0180)  2E 77 30 33 00 00 00 00 19 0E 00 00 30 00 00 00    .w03
```

附註： 框內即爲表六各欄位首值。

①.w0x緊接在護罩、裝甲位置之後，與檔名有關連性。如SHIP.V02 檔，必爲.w02，用來尋找護罩及裝甲位置極爲有用。

②起算位置，也是機艦識別標記。

③隱行科技同誘導器，只要在武器欄內設定首值（3C）與第九值（00）即可。

唉！又是緊急通告，爲了要應付本艦的大小姐 Angel ，我都快要忙死了，沒想到又來了一張通知，要我改良出一隊無敵機群，以對抗Kilrathi的隱形戰機。什麼嘛！要我改良那些爛隱形戰機，眞是浪費資金。不過命令已下，我又不能抗命，只好拿出我的看家本領，來一改本艦的飛機。

戰機改良機密檔案之一：

先從油料的問題開始解決： 用PC-TOOLS，從 WC2.EXE 檔裡面找 29 87 7A 67然後改成 90 90 90 90，如此一來你就有用不完的油，看你愛開多久就開多久。其次是武器能量的問題：在 WC2.EXE 裡面，找出 29 87 F8 66，也將它改成 90 90 90 90，那你就有一具發不完的槍炮。

我方戰艦護盾值

表三

SHIP	Fore	Aft	Front	Rear	Right	Left
Ferret	3C 00	3C 00	41 00	41 00	2D 00	2D 00
Rapier	73 00	73 00	4B 00	4B 00	41 00	41 00
Broadsword	F4 01	F4 01	90 01	90 01	5E 01	5E 01
Epee	3C 00	3C 00	23 00	23 00	1E 00	1E 00
Sabre	50 00	50 00	C8 00	C8 00	B4 00	B4 00
Clydesdale	2C 01	2C 01	F0 00	F0 00	DC 00	DC 00
Free Trader	5F 00	5F 00	F0 00	F0 00	C8 00	C8 00
Waterloo	E8 03	E8 03	2C 01	2C 01	FA 00	FA 00
Contederation	88 13	88 13	07 03	07 03	A3 02	A3 02
Gilgamesh	4C 04	4C 04	44 02	44 02	F4 01	F4 01
Human Starbase	E8 03	E8 03	84 03	52 03	52 03	52 03
Concordia II	E8 03	E8 03	58 02	58 02	58 02	58 02
Sabre Torp	4C 00	4C 00	78 00	78 00	5A 00	5A 00
Epee nomiss	3C 00	3C 00	23 00	23 00	1E 00	1E 00
Sabre TorpII	50 00	50 00	50 00	50 00	4B 00	4B 00
Broadsword II	84 03	84 03	B8 0B	B8 0B	B8 0B	B8 0B

SHIP	Fore	Aft	Front	Rear	Right	Left
Sartha	32 00	32 00	28 00	28 00	1E 00	1E 00
Drakhri	37 00	37 00	28 00	28 00	23 00	23 00
Jalkehi	73 00	73 00	87 00	87 00	7D 00	7D 00
Grikath	6E 00	6E 00	A0 00	A0 00	96 00	96 00
Strakha	28 00	28 00	28 00	28 00	23 00	23 00
Blood fang	5F 00	5F 00	55 00	55 00	50 00	50 00
Dorkathi	5F 00	5F 00	5E 01	5E 01	2C 01	2C 01
Kamekh	62 00	62 00	C8 00	C8 00	B4 00	B4 00
Ralatha	E8 03	E8 03	5E 01	5E 01	2C 01	2C 01
Fralthra	E8 03	E8 03	52 03	52 03	52 03	52 03
Supply depot	E8 03	E8 03	90 01	2C 01	90 01	2C 01
Ktithrak Mang	E8 03	E8 03	C8 00	C8 00	B4 00	B4 00
Sabre No gunner	50 00	50 00	BE 00	BE 00	AA 00	AA 00

表四

敵方戰艦護盾值

戰機改良機密檔案之二：

裝備配置位置

請參照各表格及圖來修改，如有不清楚的地方，可參照軟體世界雜誌第31期銀河飛將一超强火力修改篇。

經過以上的强力改良之後，本艦已搖身一變成爲比Kilrathi更具破壞力的超級戰艦，而本人也終 於可以放下心中的擔子，趁 Angel 還沒來煩我之前來個小憩，Bye ！

表五

代碼	武器種類	代碼	武器種類	代碼	武器種類
07	雷射砲〔 Laser 〕	0C	近迫防空砲	11	自動識別飛彈〔FF〕
08	中子砲〔 Neutron 〕	0D	反物質巨砲（註 2 ）	12	影像導引飛彈〔IR〕
09	粒子砲〔 Mass Driver〕	0E	終極巨砲（註 3 ）	13	魚雷〔 Torpedo 〕
0A	分子砲〔Particle〕	0F	無導引飛彈〔DF〕	14	飛彈誘導器〔Chaff Pod〕
0B	砲塔（註 1 ）	10	熱導飛彈〔HS〕	3C	隱形科技（註 4 ）

註 1 ：

砲塔僅適用於重型戰機，若裝在其他機種會跳出程式回到D-OS下並出現錯誤訊息，至於其他武器可隨意裝配到各機型上。

註 2 ：

最好不要把同時使用的武器都換成此類艦砲，因爲其發砲間隔期較久，如能以一管此砲與其他機砲搭配使用則可連發。譬如可以一管雷射砲加一管反物質巨砲齊發；但如果兩管反物質巨砲和其他機砲合用，雖然發砲能源表並未降至零點仍無法連續發砲。

註 3 ：

大致同註 2 ，但是此砲飛行速度極慢，打不中靈活的戰機，對付戰艦勉强可用，不是實用的戰機武器。

註 4 ：

隱形科技適合各機型使用，但是防護罩也應配合加厚，以防敵機因偵測不到而發生衝撞（修改後常有敵機正面飛來不知閃閃），亦防隊友在纏鬥時忽隱忽現而誤傷之。

位置	代表意義	位置	代表意義
23	最高飛行速度	104	武器七
25	巡航速度	114	武器八
35	轉向靈敏度	124	武器九
37	俯仰靈敏度	134	武器十
39	旋轉靈敏度	144	武器十一
43	武器數量（註 5 ）	154	武器十二
44	武器一（註 6 ）	164	武器十三
54	武器二	174	武器十四
64	武器三	184	武器十五
74	武器四	194	武器或重型機護罩（註 7 ）
84	武器五	204	防護罩、裝甲（註 8 ）
94	武器六		

附註：

請先配合機型檔案對照表查出欲修改的檔案，再看磁區對照表找到該磁區。算法是以其英文名稱後（接著一串00），第一個0C當成位置01來計算。（如圖一）

註 5 ：

最大值爲10即十六種武器。

註 6 ：

每種佔十個位置，基本改法爲（以第一個武器位置爲例）第一個位置是武器種類（S044），第二～八是武器位置（S045～S051），不過同一種武器的第五～八位置似乎都相同（S048～S051），第九位置是武器狀態（S052），00爲使用中，01爲備用狀態。

註 7 ：

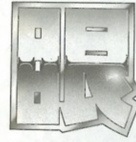
此位置Broadsword戰機也用來放防護罩和裝甲資料。

註 8 ：

每個防護罩或裝甲佔用二個位置，如 Sabre 戰機的配置爲：50 00 50 00 C8 00 C8 00 B4 00 B4 00，順序爲前罩、後罩、前甲、後甲、左甲、右甲，若將其次值00改成03，即成强力防護罩，不怕隕石撞擊和戰機砲火、飛彈攻擊（反物質巨砲和魚雷仍能穿透），請享受在隕石區橫衝直撞的樂趣吧！

表六

裝備配置位置表



魔眼殺機



法術修改篇

/果凍

早以前，便聽說 S-SI公司出了一個新的遊戲，經過了長久的期待後，此遊戲終於出現江湖了，趕緊「搶」了一份。進入之後，啊！簡直太好了！！不但256 色畫面精緻無比，而且音效也十分地嚇人（小生我就好幾次被嚇得跳起來，奉勸各位同胞，別在晚上玩，尤其是夜深人靜之時，否則遲早會……），只可惜缺了一隻「滑鼠」，手腳又不靈活，不免有些手忙腳亂而白白損耗體力。

在遊戲之中，想學巫術必須要撿拾卷軸才行，不像以前的AD&D系列遊戲，有昇級畫面學習新的巫術。因此，想用高深的法術，就必須要下更深的層數，才找得到卷軸，但剛開始的隊員都是「菜鳥」，那有「本錢」下去？只好在前幾層練練功，偏偏能力又不夠强，時常一戰下來，便要休息一段長時間，有時很不幸地中了毒，那眞可說是「呼天天不應，喚地地不靈」。最後只好祭出法寶—— PCTOOLS ，經我胡搞亂搞之後，咱的巫師便可使用所有的法術啦！這下子變得天下無敵，可以横行無阻囉！

附表一是各個人物的法術配置表，從Sector 0開始。對了！檔案名稱是 EOBDATA.SAV，當然，只有職業巫師或牧師，更改了才有用，其他職業的隊員的位址最好別亂動，以免發生令你想砸電腦的事故。

註1:此處請改爲 FF FF FF FF，如此便在此人物的魔法書上擁有了所有的巫術，其中在LVL1及LVL2 中，會多出了Read Magic 及Knock二道法術。這兩道法術在以前的AD&D遊戲中很好用，但在本遊戲中則幾乎用不到。

註2:在此由 Sector 0 換到 Sector 1。

註3:在此由 Sector 1 換到 Sector 2。

註4:神術，只要牧師的等級足夠了，更改這些地方便可直接使用了。

附表一

巫術	第一個人	第二個人	第三個人	第四個人	第五個人	第六個人
LVL 1	55～60	298 ～303	29～34註 2	272 ～277	03～08註 3	246 ～251
LVL 2	61～66	304 ～309	35～40	278 ～283	09～14	252 ～257
LVL 3	67～72	310 ～315	41～46	284 ～289	15～20	258 ～263
LVL 4	73～78	316 ～321	47～52	290 ～295	21～26	264 ～269
LVL 5	79～84	322 ～327	53～58	296 ～301	27～32	270 ～275
神術註 4	第一個人	第二個人	第三個人	第四個人	第五個人	第六個人
LVL 1	85～90	328 ～333	59～64	302 ～307	33～38	276 ～281
LVL 2	91～96	334 ～339	65～70	308 ～313	39～44	282 ～287
LVL 3	97～102	340 ～345	71～76	314 ～319	45～50	288 ～293
LVL 4	103 ～108	346 ～351	77～82	320 ～325	51～56	294 ～299
LVL 5	109 ～114	352 ～357	83～88	326 ～331	57～62	300 ～305
巫術種類	115 ～118 註 1	358 ～361	89～92	332 ～335	63～66	306 ～309



魔眼殺機



附表二則是各個法術的代碼表，只要在各個法術的位址填上所需法術的代碼，回遊戲後便可使用。但注意要在某一級的法術位址填入某一級的法術，例如在Sector 0的055填入02，便可使用一次Bur- nign Hands。同時，若在每一級的地區填滿6個法術，則在背法術時的畫面會出現負值，別擔心！只是您想記的法術是這些，在用完後，休息過後仍能恢復，只要不更動，便永遠記得這6個法術。

附表二

神術

代碼	法術名稱
01	Bless
02	Cause Light Wounds
03	Cure Light Wounds
04	Detcet Magic
05	Protection from Evil
06	Aid
07	Flame Blade
08	Hold Person
09	Slow Poison
0A	Greate Food & Water
0B	Dispel Magic
0C	Magical Vestment
0D	Prayer
0E	Remove Paralysis
0F	Cause Serious Wounds
10	Cure Serious Wounds
11	Neutralize Poison
12	Protection from Evil 10' Radius
13	Protection from Lightning
14	Cause Critical Wounds
15	Cure Critical Wounds
16	Flame Strike
17	Raise Dead

巫術

代碼	法術名稱
01	Armor
02	Burning Hands
03	Detect Magic
04	Magic Missile
05	Read Magic
06	Shield
07	Shocking Grasp
08	Inrisiblity
09	Knock
0A	Melf's Acid Arrow
0B	Stinking Cloud
0C	Dispel Magic
0D	Fire ball
0E	Flame Arrou
0F	Haste
10	Hold Person
11	Invisibility 10' Radius
12	Lightning Bolt
13	Vampiric Touch
14	Fear
15	Ice Storm
16	Stoneskin
17	Cloudkill
18	Cone of Cold
19	Hold Monster

城市獵人 小秘技

/陳德鎬

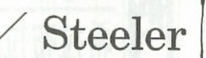
各位獵人很可能在最後決戰時，因大小腦無法協調，而被噴火柱燒成一堆殘骸，在屢試屢敗傷心之餘，只好忍痛跳過，無法一嚐活吃龍肉的滋味而懊惱不已。沒關係，耳朵洗乾淨一點，仔細聽我道來：

在長噴火柱的上面都有一個紅色的開關，只要跳高一點把開關射壞，就可安然通過了。

在屠龍時，龍在上層，你在下層，只要站在龍的正下方按空白鍵，即可把定時炸彈丟上去，一下就清潔溜溜了，不過你得要預留一個定時炸彈才行。

冰城傳奇III——

命運之賊／Steeler



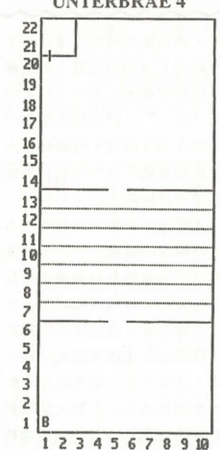


完全攻略(二)

史卡拉布列・揚特布列（續）

他們降落處是個很大的廣場，到處都有魔法在改變行進的方向。隊伍緊跟隨著羅盤，好不容易找到一座長牆的缺口，一直朝北走，這裡連吟遊詩人的守望之歌都無法照明。一路都在黑暗中摸索著，最後在東北角找到一扇門，眾人往前衝入；這房間看來是空的，但是沈重的呼吸聲在室內迴盪著，突然間，布里哈士帝與四名手下出現了。

剎利亞與摩洛里尼施展「火龍之怒」及「火焰之柱」對付他的手下，而布里哈士帝召喚「大惡魔」來助陣，剎利亞趕緊用「消除幻象」幻術來阻止布里哈士帝召喚更多的怪物。砍了大惡魔，燒死了他的四名手下，隊友們朝布里哈士帝逼近，奈迪亞躲在





旁邊伺機偷襲，布里哈士帝困獸之鬥，一陣陣冰雹打得亞柏哇哇叫，眾人同心協力，一陣猛攻，風雷電火交加，終於被歐里根一劍斃命；大家正忙著檢視戰利品，一股強大的力量突然出現，把隊伍帶回到檢閱廳。

此時，摩洛里尼必須轉業成爲傳送師，否則將無法離開史卡拉布列。老人很快地教摩洛里尼如何進行時光傳送，最後要離開檢閱廳時，老人給隊友一個忠告：「留意同盟者」。

阿伯力亞●希拉布拉尼城

回到難民營，阿爾菲尼斯早已等候多時。「好久不見，看來你比以前健康多了；蘭德先生一定很高興看到他的侍從仍然安全無恙……，那你是否準備好接下一個任務了呢？」阿爾菲尼斯說。「什麼？！我都還沒喘口氣……」亞柏正想好好地一吐怨氣，阿爾菲尼斯打斷亞柏的話說道：「是這樣子的；蘭德先生想見見你。」亞柏爲難地說：「我的伙伴們將繼續冒險的旅程，我不能在他們需要我的時候離開。」阿爾菲尼斯嘆了口氣道：「你就去做你想做的，蘭德先生那兒我替你轉達吧！」阿爾菲尼斯露出乾澀的笑容，乾咳兩聲說道：「那就多保重了！」隨即消失無蹤。

亞柏回想著往昔師徒的相聚日子，雖然挨罵比獎賞多，雖然痛苦比快樂多，但畢竟是踏實地走了過來，心中眞是感慨良多，這次爲了正義的使命而踏上冒險的旅程，也不知要多久以後才能回歸到以前在樹蔭下乘涼做白日夢的日子，一時喉頭竟哽咽起來……。休息了整整一星期，隊伍準備出發了。

老人的下一個任務是尋回馬蘭妮之弓（ Valarian's Bow ）和生命之箭（ Arrows of Life ），依照指示來到難民營西南方的一處小樹林內，摩洛里尼做好倒數傳送前之準備，大家便把手拉在一起圍成一個圓圈，摩洛里尼口中喃喃有詞，瞬間眼前強光一閃，他們便被傳送到一片茂盛的林內。

一個老戰士信步走來，像是一位終年不見的老友熱誠地問候，並要求加入隊伍，爲求謹慎起見，歐里根召開小型會議。「他看起來蠻和善的。」阿迪拉說道。「我是覺得有點詭異，但是他粗壯的身材正符合我們戰士的要求，況且檢閱廳的老人也說要我們留意同盟者。」大夥七嘴八舌討論一番後，終於同意他加入隊伍，隨後我們才知道他便是傳說中赫赫有名的屠鷹者（Hawkslayer ）。

眼前便是希拉布拉尼城了，歐里根建議先找城主談談，然後才開始尋找馬蘭妮之弓。城主並非很高興見到我們，因爲他早就知道我們的企圖，不過他還是開出條件：「你們若能殺掉塔斯羅加納（Tslotha Garnath ），我便給你馬蘭妮之弓；但是只有到馬蘭妮之塔（TValarian's Tower）取得夜矛（Nightspear）才能殺掉塔斯羅加納。」亞柏問道：「我們需要什麼才能進入塔內呢？」國王懶得回答，示意侍從



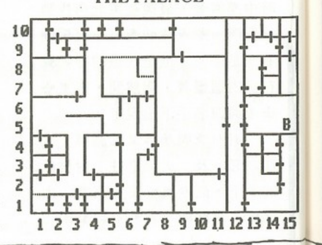
送客，隊伍只得離開王室，見天色已晚，便到斜對面的巫師公會休息。

阿伯力亞●水晶宮

早餐過後，大夥來到湖邊，亞柏被這大自然的美景所吸引。在一棵橡樹下亞柏撿起幾棵橡實（ acorn ）放入口袋當做紀念品，歐里根笑道：「算了吧！亞柏，我們沒時間與大自然溝通的。」沿著湖邊走著，不遠處有一座釣魚的草屋，歐里根不想浪費時間去聽漁夫吹牛釣起海怪的故事，但是阿迪拉說或許這裡的漁夫可能能提供一些訊息。付了一點費用，漁夫提及再生水藏在水下的宮殿內，這倒引起眾人們的興趣，他甚至教大家在水下呼吸的法術“Gill”。這也是大家第一回嘗試在水下呼吸，危險性很大，但是若眞能有再生的能力，或許是值得冒險的。

大夥便從草屋後的湖邊下水，因爲裝備的重量，一下子便沈到湖底了，此時剎利亞果眞祭起水下呼吸術，再施展照明術，水中的美麗風景及古代建築的宮殿便呈現眼前。往西邊進入一個大房間，這裏活像一座大的水族館，大家還是必須小心點，免得被不友善的怪物給吞了。更遠處終於發現一座湧泉，阿迪拉立刻用酒袋裝得滿滿的。循著原路出了宮殿回到湖邊的草屋，漁夫正在準備晚餐，眾人也拿出在水底下捉到的魚，飽食一頓，待明天前往馬蘭妮之塔找尋夜矛。

THE PALACE



阿伯力亞●馬蘭妮之塔

問明了塔的位置，大家便啓程出發，不久便看到一座破敗的塔在前方，傾斜的塔身，斷斷續續落下的瓦塊，像是經過一場激烈的戰鬥。隊伍走進門內看到了樓梯，裏面的鬼怪還眞不少，好不容易上了第三層但是通往第四層的樓梯被一大塊石頭擋住了，石頭上刻了一幅畫像是一棵大橡樹，在樹枝上支撐著一塊大石塊。另外在石塊前有一個小洞，奈迪亞嘆道：「就算我們使盡吃奶的力氣也休想移動它。」慢慢地，大家都轉過來看著亞柏，似乎等著他解決難題。「什麼？你們當我已經有答案了嗎？」亞柏回答。他把兩手放入口袋中，踱著步思考著，他摸著口袋中的橡實(acorn)，「有了！」亞柏大叫。

趕緊上前將橡實放入小洞內，然後退了好幾步，等待奇蹟出現，可是什麼都沒有發生。阿迪拉笑道：「你顯然只猜對一半。」「難道你想要使植物不用水便能生長嗎？」阿迪拉邊說邊將再生水倒入小洞中，一下子橡樹便長大長高了，大石塊被舉起兩三丈高，大夥趕緊走上樓梯，終於在第四層的小房間內找到了夜矛。回到了漁夫的草屋又是傍晚時分，晚餐後大家研究了地理及環境，決定明天到腐爛之坑（Fes-tering Pit ）找塔斯羅加納，因爲只有骯髒的地方才能找到邪惡的妖魔。

LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL 3

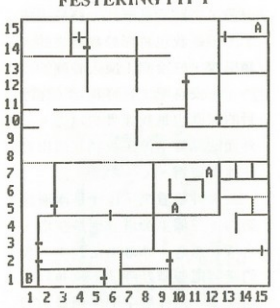
LEVEL 4

阿伯力亞●腐爛之坑

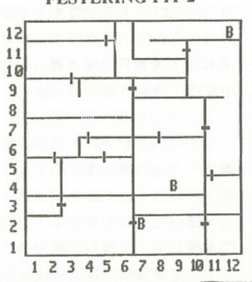
腐爛之坑位於希拉布拉尼城外面，坑口的一個魔嘴說了一些恐嚇威脅的話，無非是懼怕夜矛的威力，因爲只有夜矛才能除去塔斯羅加納。所以眾人也不放在心上，繼續往東北方行進，終於走到下樓梯處。在第二層中，並沒有塔斯羅加納的蹤跡。剎利亞仔細檢查了地圖，發現在西邊一大片區域走不進去，這下子眾人又開始尋找密門或密牆，不過仍然一無所獲。最後在一個房間的天花板找到傳送點，剎利亞祭起飄浮術，眾人緩緩升起，到了上層通過一些隱形牆又找到一個在地板上的傳送點，隊伍又降落到同一層來。「這次我們就比加納聰明吧！」亞柏洋洋得意地說。「別高興得太早，我們仍無法進入那片區域。」剎利亞搖頭道。

最後在北邊的一處牆邊施展“移轉門”（Phase Door）法術，終於進入這片神秘的區域，在狹小的走道盡頭終於與塔斯羅加納相遇。他狂妄的笑聲陰森森地在走道中迴盪直到歐里根亮起夜矛，他甚至連喊叫的機會都沒有，只見白光一閃，夜矛已釘入塔斯羅加納胸中。歐里根回頭與亞柏說：「你可以將他的頭和心臟帶走嗎？我們必須取信於國王。」亞柏無奈地皺著眉頭：「我實在需要一個侍從。」

FESTERING PIT 1



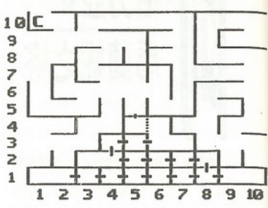
FESTERING PIT 2



阿伯力亞●神聖樹叢



一見到亞柏帶來血淋淋的頭顱和心臟，國王變得非常熱情，大開慶功宴，大夥也盡情享樂一番。酒足飯飽之後，就連夜前往市中心的神聖樹叢拿馬蘭妮之弓和生命之箭。樹叢位於花園裏，亞柏實在不喜歡這個花園，走在荒煙蔓草之間，亞柏被枝椏割得哇哇叫。尤其突然出現的巫師群及不死怪物弄得大家精疲力盡，好不容易一路殺到馬蘭妮之墓前。只見門上有一尊馬蘭妮本人的木製雕像，他的心臟位置被一個碗取代，有一些管子從碗中接出。亞柏見狀很自然地將手上提著的心臟放入碗中，阿迪拉接著將再生水滴入，只見心臟竟開始跳動，右邊的門自動打開，大家趕緊走入，在陵墓的盡頭找到馬蘭尼之弓及生命之箭，此時眾人趕緊回到史布拉的檢閱廳交給老人，而屠鷹者決定留在阿伯力亞，或許有一天大家仍會再見。

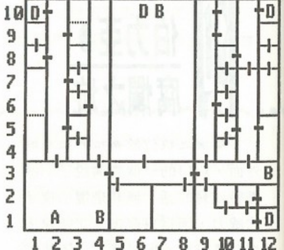


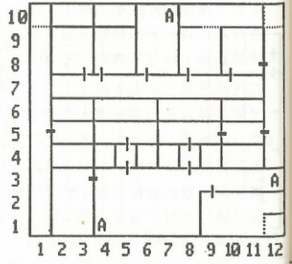
吉力地亞●冰堡

雖然亞柏對摩洛里尼和刹利亞的法力深具信心，但是對於這次的任務一取回權杖（Wand of Power）和拉那提亞之球（Sphere of Lanatir）仍感到害怕，這回必須傳送到吉力地亞，這是一個終年冰天雪地的區域，而亞柏是最怕冷的……「不會很……很冷吧？！」亞柏站在冰原上，顫抖地說著。吉力地亞一望無際的冰雪，讓人有說不出的空曠與淒涼。雪緩緩地飄著，還好冰堡就在眼前，但在雪地上走路就沒像在陸地上那麼輕便，雪愈下愈大，大家只得就近避入一個小屋內，待風雪過後再出發。

小屋內只有一尊木乃伊四壁蕭然，亞柏發現一本日記，其中有一段關於一位英雄名叫阿蘭達的，這引起亞柏的興趣：「這戰鬥太慘烈了，但與我預期的差不多；在這重要時刻我們卻沒有像屠鷹者之類的英雄來支援我們。我同意我兄弟的說法，沒有任何怪物可以侵入拉那提亞的陵墓，所以他的球與權杖會安在的。我們依然堅信骯髒醜陋的敵人，他們或許可以在其他地方撒野但絕不能動搖拉那提亞的陵墓。可是，那會是真的嗎？我阿蘭達會是成爲失職的罪人嗎？曾經多次潛入敵軍內觀察，我們已準備用起强的法術將我們深愛的家園冰封來消滅這些可惡的怪物。但是這個法術須要至少四個人，我可以自己完成嗎？如果可以，須付出什麼代價？我的生命輕如鴻毛，但是吉力地亞能安全嗎？（最後一段，字跡凌亂無比）終於完成了，但是我也將死於我召來的大暴風雪，好冷啊！凍入骨髓的冷……，安息吧！拉那提亞，你冰封的家園也是我埋骨的地方。」外面的風雪乍停，我們立即出發往冰堡避雪。

從外觀看來，冰堡是兩層建築物，三個巫師塔分別是灰塔、白塔、黑塔。摩洛里尼說：「我們避開這些塔好嗎？」亞柏好奇地問：「爲什麼？」「施法術的人對於魔法的事物較敏感」摩洛里尼回答。隊伍一進冰堡，立刻遭遇怪物的襲擊，隊友的火球術正好爲大家暖暖身。在大廳內，發現一個奇怪的圓圈是用白色大理石鑲在地上，這些大理石又重疊著三個圓圈，沒有人知道這是什麼用途。





不遠處的一座石護神說：「說出你的名字，我便放你們過去。」每個人依序喊出自己的名字，但石護神一動都不動。「如果屠鷹者（Hawkslayer）在的話，他會知道該說出誰的名字……」亞柏喃喃道。話還沒說完，一座樓梯在身後出現，其他人只能搖搖頭，爲什麼亞柏有時也很神。在第二層，隊伍到處搜尋，但仍無斬獲。最後得到一個結論，那就是巫師自己守護這兩件神器，大家只得硬著頭皮往黑塔走去。

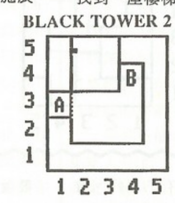


吉力地亞●黑塔

在東南角，發現一座閃耀的黑牆擋住往黑塔的路，牆下有一句謎語寫著：「明亮的光，轟隆隆的雷聲……可怕的字眼……」亞柏慢條斯理地唸著。「什麼時候，這些會湊在一起？」眾人低頭思考著。不知不覺油燈漸熄，刹利亞連忙施展魔火焰（Mage Flame），奇怪的是黑牆把火吸收了！大家立在黑暗中，再施展一次，卻生效了。起先大家都楞住了，接著大家大笑，「當然！」刹利亞尖叫。「這就是"明亮的光"，這些邪惡的巫師利用法術來當密碼。」「那現在就來試其他的。」刹利亞說。「我們需要轟隆隆的雷聲……」，刹利亞施展電擊之球（Shock Sphere），牆果然也吸收了。接下來施展恐懼之咒（Word of Fear）、預防術（Preclusion）、蠱惑術（Baylor's Spell Bind），終於進入黑塔。

黑塔內一片凌亂，空盪盪的一片牆也沒有，胡亂走著，終於找到一座樓梯，大家趕緊上樓，第二層裏有一些隱形牆，不管隊伍怎麼走，最後都回到同一地方，這樣的迷魂陣當然難不倒摩洛里尼，摩洛里尼祭起"魔法群（Batch Spell）"，很快地找到上樓之處。最後在最高層也是塔中最黑暗的地方遇上黑塔的塔主——5名黑巫師。刹利亞先施展"近身肉搏（Melee Men）"，大家一湧而上，在一陣你來我往的火球陣中5名巫師終於燒成焦炭躺在火堆之中。隊伍檢視屍體才找到黑色的鏡片，而不是什麼權杖或球，大家一陣失望，但也只得帶著黑色的鏡片，或許有什麼意想不到的功能。

BLACK TOWER 1

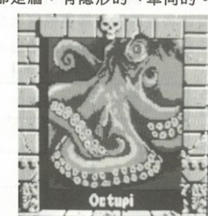


BLACK TOWER 3

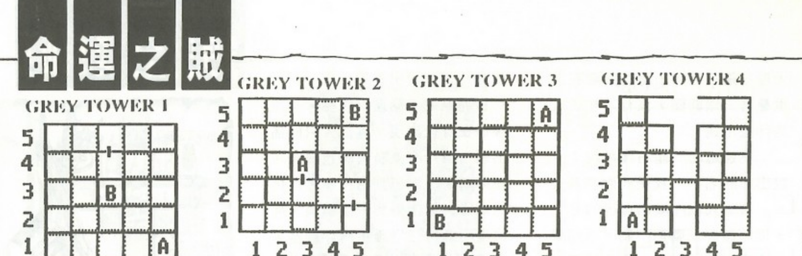
BLACK TOWER 4

吉力地亞●灰塔

灰塔的入口被一個四隻手三個眼睛的怪物所守護著，同樣的，必須使用一些法術才能過關，刹利亞依序施展了"造狼（Elik's Instant Wlof）"、"風之英雄（Wind Hero）"、"聚集能量（Fanslcar's Force Focus）"後，終於進入灰塔內。塔內都是牆，有隱形的、單向的。在最高一層遇到一個難題，有兩個區域隊伍無法進入，顯然巫師便藏在其中之一。



摩洛里尼把整層地圖展示出來，大家研究進入的方法。刹利亞試著將前面的牆化成空氣，但失敗了。不過她有另一個想法，教大家手拉起來，祭起"傳送秘法（Aport Arcane）"，終於將隊伍傳入南方的半十字型區域，再往南走便走入北面的區域，七名邪惡的灰巫師果然在這裏，一



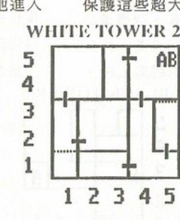
場驚心動魄的法術戰於是展開，亞柏對剎利亞和摩洛里尼的法術太有信心了，不久七名巫師也燒成了焦炭，戰利品仍然是令人失望的灰色鏡片。

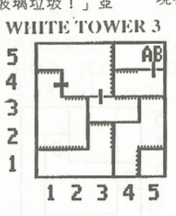
吉力地亞‧白塔

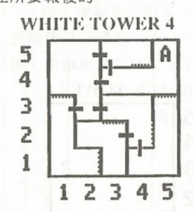
剎利亞施展"飄浮術（Levitation）"、"反法術（AutiMagic）"、"移轉之門（Phase Door）"後，輕鬆地進入白塔之內。很快的，衆人發現這裏比其它地方還要冷，厚厚的冰封著牆，把建築物的美感遮住了。阿迪拉找到了第二層直通第四層的樓梯，歐里根說：「我們不妨先上去第四層，待會再下來搜查其他兩層。」在最後一層遭遇6 名白巫師的火球與劍的猛攻，在煙灰散盡、火光乍歇時，在白巫師屍體旁仍找到白色的鏡片。

「我眞不敢相信，他們只在保護這些超大的玻璃垃圾！」亞柏氣憤地說。「他們保護這些鏡片顯然有某種用途 。」奈迪亞說。「不只這些鏡片可疑，想想還有那個白色的大理石圓圈。」歐里根說。「那就對了！」摩洛里尼興奮地說，「這兩者一定有關聯。」在回程中，衆人驚訝於其他兩層牆上精緻的壁畫，牆上都是有關屠鷹者和他的愛人卡拉（Cala）。另外找到一個嬰兒小床，亞柏感傷於屠鷹者所失去的和現在所要報復的。

WHITE TOWER 1







吉力地亞‧冰牢

「球與權杖一定藏在這些石頭下面。」歐里根說。因爲每個重疊的圓圈都有箭頭指向其個別的塔，亞柏將鏡片分別置於圈上，眼前立刻出現一座樓梯通向地牢，大家小心翼翼的走下梯，牢內處處是打鬥後的痕跡，因爲冰冷的關係屍體都保存的很好。看來像是拉那提亞對塔揚的軍隊做最後困獸之鬥的地方。在迂迴的走廊中繞來繞去來到東北角找到往下一層的樓梯。

到了第二層，隊伍往南，往東再往北，通過一條會吸收光且不能施法和呑噬生命力的通道。最後來到一座牆，上面寫著：「只有說出他的血的名字者可通過。」在白塔內的壁畫上，阿迪拉得知卡拉就是拉那提亞的女兒，而那嬰兒床上刻有烏托（Utor），顯然他正是卡拉和屠鷹者的兒子。阿迪拉回答：「卡拉（Cala）」，一座門出現在南方，門內果然找到拉那提亞之球和權杖，這兩件神器握著時可感受到熱氣，亞柏受夠了冰天雪地的酷寒，自告奮勇來保管這兩件。循著原路出了冰堡，回到傳送點，一會兒便回到了久違的史卡拉布列。

ICE DUNGEON 2



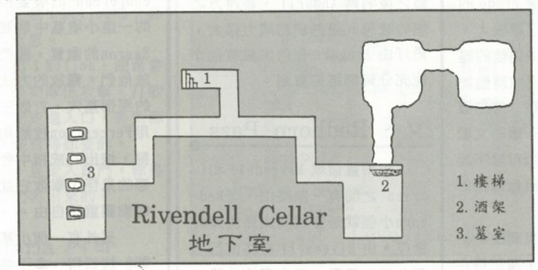
《待續》

魔戒少年 完全攻略（三）

／Lotus

Ⅳ、Rivendell

渡過 Bruinen 河，繼續東行，不久就會看到道路分歧成南北向。朝北走去，穿越一座小橋，你將在悅耳的音樂中看到一棟大屋子，這就是精靈族在人間的樂土—— Rivendell 。



Rivendell 就是巫師Gandalf召你前來相會的地方，此地由精靈王Elrond統轄，由於Elrond 的法力，凡是步入 Rivendell 的人都會恢復所有的體力。Gandalf在大屋東方的山腳漫步，找到他後，他會立即前往大屋中的會議室參加精靈族大會，並要你也趕到那兒。

會議室就在 Rivendell 的西南角，聚集了各種族派來的使者，商討如何對付日益逼近的邪惡勢力。在這裡你可以將 Gandalf 和 Boromir 收入隊伍。注意：Gandalf的法力是往後旅途中不可或缺的，一定要把他納入隊伍！

當你通過 Rivendell 門前的小橋，一定會聽到西邊傳來精靈的歌聲，沿河西行，在一座瀑布前找到歌聲的主人— Legolas ，不妨請他加入隊伍。雖然精靈的體格較弱，但他們的敏捷使其成爲最好的弓箭手。

另外一個可能成爲夥伴的人是矮人 Gimli 。由於矮人和精靈向來不睦， Gimli 和他的父親躲藏在 Rivendell 地下室的一個秘密洞穴中。要找到這個秘密洞穴，必須先下樓到地下室，向東找到一排放酒的架子，使用Perception 技能，再拿起架上的酒瓶，就可向北穿牆進入洞穴中。由於矮人的工藝技術天下無雙，想要探知 Moria （矮人礦坑）之中的種種機關，一定要向 Gimli 和他父親請敎清楚。

地下室的西邊則是 Rive dell 的墓穴，埋藏著Pellisar家族的成員。如果 Hawkeye 曾在Shire爲了保護隊伍而遭黑騎士殺害（見第一章），將他的戒印（Signet ring）歸還到Pellisar家族的棺木上，否則 Hawkeye 的陰魂不散，以後會對你大大不利。此外，在墓室中使用！ Beren 咒語會增加隊員的生命力。

除了 Gandalf 、 Boromir 、 Legolas 及 Gimli 四人願意與你同行，在 Rivendell 還有許多人願意幫助你。 Rivendell 的首領 Elrond能提供許多有用的資訊，如果你把散落在 Bruinen 河畔的八件黑騎士披風拾回並交給Elrond ，他會回贈一瓶抗寒劑（m-

iruvor，通過Redhorn pass時用），咒語！Mellon及一些草藥。

Elrond的三個兒子Elrohr、Elladan 及 Erestor 嫻熟各種技藝，這三個人都住在 Rivendell 的一樓，使用 GET 指令可向他們學習技藝，但是別讓同一個隊員學習他已經會的技術，否則形同浪費。學習技藝也須針對每個隊員的特質，使用斧頭的矮人去學弓箭不會有什麼好處。

一樓的東南角住著 Frodo 的叔叔 Bilbo，他年紀已經很大，似乎有點頭腦不清，不過他的經驗和見聞值得學習，不妨請他加入隊伍，帶領大家前往二樓的圖書館，挑出一些值得一讀的文獻。不過 Bilbo 的老骨頭可禁不起跋涉和戰鬥，他不會跟你離開Rivendell。

一樓的北方可以找到Ben Appledore和Eladrien，還記得在 Gorthad 解救的Nob Appledore 嗎？ Ben 是他的兄弟，如果你已經救出 Nob，會得到最衷心的感激，否則 Ben 將請求你把他的兄弟救出。Eladrien則是 Hawkeye 的愛人，如果 Hawkeye 在隊員中，這位重色輕友的仁兄會立刻拋棄好友，投入女友的懷抱。如果 Hawkeye 已死，你就得決定要不要告訴Eladrien這個殘酷的消息。

走上二樓，可以看到Elrond美麗的女兒—— Lady Arwen，她同時也是 Aragorn 心儀的對象。為了 Aragorn，大夥最好查看一下荷包裡有沒有珠寶或首飾（gem 、 gold ring或 beryl 均可）可以討好她……不過別把那只魔戒當成首飾送她了。

Rivendell 的頂樓是一座鐘樓，看守鐘樓的Galdor會告訴你！Mellon的意義，這句咒語是「朋友」的意思，在以後會有用處。

Rivendell 之西有兩棟小屋，一棟是馬廄，另一棟則是打鐵舖。如果你搜集了寶劍Narsil三塊碎片的其中兩塊（ bladepart 、 braken wing或ghost ruby），就可拿到這裡請鐵匠重鑄，重鑄之後名為 Anduril，是西方之焰的意思。這把劍的威力強大，最好由 Aragorn 使用，只有他才能充分駕御這把寶劍。

V、Redhorn Pass

在精靈領域 Rivendell 和Lorien 之間有一座高山，而Redhorn小徑就是穿越高山最快捷的途徑。由 Rivendell 沿路南行，不久就會發現一條向東的岔路，這就是往 Redhorn 捷徑的起點。

沿著這條小路走，很快就開始盤旋而上，氣溫也急遽下降。這個時候如果未曾攜帶禦寒衣物（Warm Clothes，可在Rivendell找到，Bree城也有商店販賣）或是Elrond所贈的抗寒劑（miruvor），在凍死之前趕緊回頭吧！

有時你會在山壁上發現一些洞穴，這些洞裡住著半獸人。進入洞穴對你不會有任何好處。

目前 Redhorn 捷徑被積雪阻塞，無法通行，因此只有通過Moria才能抵達Lorien。至於為什麼 Redhorn 的氣候如此嚴寒？這個問題要等你到了Lorien才能獲得解答。

VI、Numenorean 廢墟

如果從 Rivendell 不斷向南方前進，過了 Redhorn 捷徑後，隊伍中的精靈會指著西方的一處廢墟，並道出其歷史：這裡原本是繁榮的Numenorean古帝國，但是現在卻全部淪為廢墟。

事實上在 Bruinen 河東岸和 Moria 入口之間散佈著許多Numenorerean 的廢墟和墳塚。其中的一座小墳墓中禁錮了許多反對Sauron的幽靈，他們會請求你釋放他們。釋放的方法是進入最大的那個墓穴，打敗三個塚怪，使用Perception技能和鏟子進行挖掘，挖出的戒指中會迸出一個邪惡的鬼怪，擊敗它就可以使這裡的幽靈重獲自由。

另外有一個小墓穴中埋藏了 200 塊銀幣，拿不拿均可。在這個遊戲的後半段根本用不到錢。

第五章 Moria

進行到這裡，你一定聽到許多有關 Moria 的傳聞。這個地方不僅是矮人的大本營，也是蘊藏珍貴金屬 mithril 的礦坑。不知有何原因，住在這裡的矮人們已全部消失，半獸人和鬼怪則逐漸入侵，使人們不敢再到這裡來。

雖然此處是如此危險，但也是目前唯一可以通往Lorien的途徑。這裡埋藏了許多珍貴的護甲及武器，如果你不怕危險，不妨四處走走，說不定能破解機關，得到矮人之父的武器Durin's Axe。

完全攻略(三)

I、Moria 入口—Hollin Gate

在 Rivendell 好好休息一番，就可前往 Moria。沿著大路南行相當長一段時間，可在東方看到通往 Moria 的岔路。

Moria 的大門位於湖邊（只有 Gandalf 才能使其顯現），非常壯觀而華麗——只可惜是封住的，門上用精靈文寫著「說出朋友的人才可進入」。還記得Elrond 教你的咒語！Mellon嗎？那正是朋友的意思。

一旦說出！Mellon，湖面會出現一隻水怪向隊伍攻擊，打敗牠後趕緊向北走進入口，否則源源不斷的水怪有得你受的。

注意：一旦走入此門，你是無法從這個門再出來的。

II、Moria 內部

Moria 是一座龐大的迷宮，共有十三層，由上至下分別是：

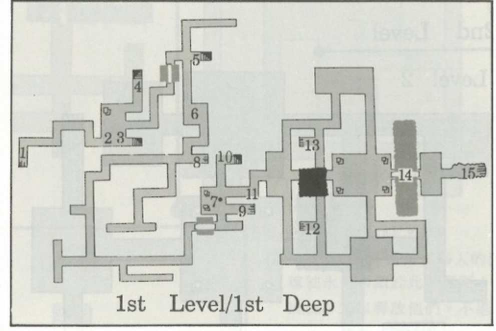
Seventh Level
Sixth Level
Fifth Level
Third Level
Second Level
Fist Level ／ First Deep（入口和出口均在這一層）
Second Deep
Third Deep
Fourth Deep
Fifth Deep
Sixth Deep
Seventh Deep

下面是各層地圖的詳細說明。其實在這裡主要任務只有兩樣：找到出口以及獲得Durin's Axe（後者可略過），如果你懶得 研究這一堆地點，下兩節會詳述達成此二任務的捷徑。

如果隊伍中有矮人，他們沿路會娓娓道來一些 Moria 的歷史及重要地點，很有幫助。

地圖說明：

First Level ／ First D-eep



1st Level/1st Deep

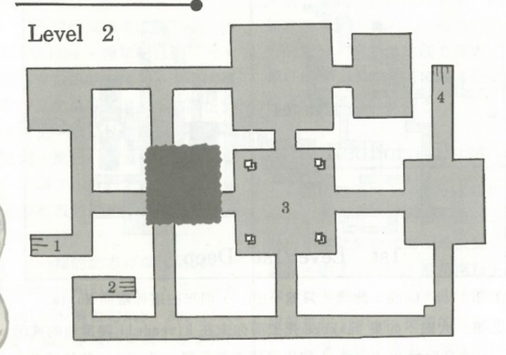
(1) Hollin Gate：此門「只進不出」，別想由這裡離開 Moria。
(2)第一大廳：如果 Hawkeye 死去而你未在 Rivendell 歸還他的戒印，並且你曾在 Gorthad 放出礦坑中的邪靈，Hawkeye 的陰魂會在此阻止隊伍前行。
(3)通往Sixth Deep：使用Star key 、black key 或是 Counter magic 均可打開通道。
(4)通往 Fourth Deep。
(5)通往Fifth Deep。
(6)Gharsh：這裡睡著一隻半獸人名Gharsh，使用 Sneak 可偷偷把劍架在牠脖子上，再給牠 少許食物，就可威逼利誘出一些牠所知道的事，不過有時牠不一定說實話。
(7)這裡有一口井。
(8)通往2nd Level（＃1）。
(9)通往2nd Deep（＃1）。
(10)通往3rd Deep。
(11)這個走道上有一群大小不等的半獸人和巨人，實力很強，須小心應付。
(12)通往2nd Deep（＃2）。
(13)通往2nd Level（＃2）。

完全攻略(三)

⒁這座橋是 Moria 中最危險的地方，一通過此橋，邪惡而强大的Balrog（又稱Durin's Bane，矮人之父 Durin 就死在牠手上）會立即出現攻擊。如果使用巫師 Gandalf 的法杖或金輪（golden wheel），Balrog會跌入橋下的深淵，但巫師Gandalf也會被牠的長鞭捲落而一命嗚呼。如果你不願 Gandalf 死去（他對隊伍的助益太大），只有以眞材實力和Balrog一決生死，由於牠太過强大，要有犧牲幾名較弱隊員的心理準備。（註一）

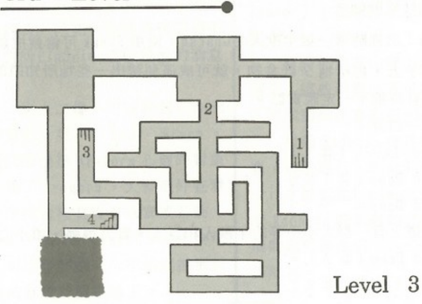
⒂東方出口，可通往Lorien

2nd Level



⑴通往1st Level（＃1）。
⑵通往1st Level（＃2）。
⑶礦工大廳。
⑷通往3rd Level。

3rd Level



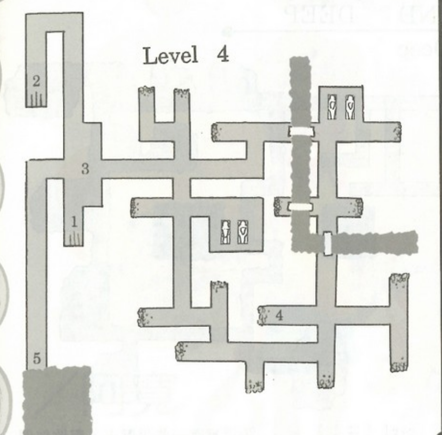
⑴通往2nd Level。
⑵ Endless 迷宮入口：望文生意，Endless，迷宮是永無止境的，到處都是傳送點。只有金輪（golden wheel）才能使隊伍順利通過。
⑶通往4th Level：只有穿越Endless迷宮才能到達此處。
⑷通往7th Level。

4th Level

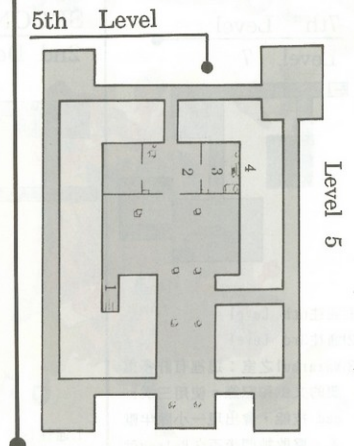
⑴通往3rd Level。
⑵通往6th Level。
⑶ Gabilgathol 之室：這裡有三座矮人雕像，對他們說出〝K-hazad－dum〞才可通過，並可獲知找尋Durin's Axe 的線索。
⑷礦坑迷宮：這座由 Balin 設計的迷宮，和 Forsaken Inn 的地下迷宮幾乎一模一樣，埋藏寶物的地方也完全相同。在此處用鐵鎬（Pick）挖掘可獲得！Signof S—even 咒語，是取得 Durin's Axe 必備之法術。
⑸通往6th Level：小心，這個通道將帶隊伍前往邪靈Moria-Doom的住處。



完全攻略(三)



5th Level



⑴通往6th Level。
⑵ Ori 和 Oin。這兩個矮人的靈魂被永久禁錮於此，咒語！K-hazad 可以釋放他們。不過一旦救了他們，統治此處的邪靈Moria Doom將會震怒，並派一小隊半獸人來對你略施懲戒。
⑶這裡有一個狡猾的半獸人Dri-shnak，他允諾只要送他一只戒指就會幫助隊伍，但是一收到戒指就逃得不見蹤影。
⑷這裡藏了一把black key，可以打開1st Level和6th Deep的通道（star key 亦可）。

6th Level

Level 6

⑴通往5th Level
⑵通往7th Level
⑶通往4th Level
⑷矮人之父廳：這裡埋了一些偉大的矮人，是矮人族中最神聖的地方。
⑸醫療之池：每次進入此池可恢復1～4點生命。可重覆進入。
⑹鼓舞之池：第一次進入此池的人可增加其意志力。
⑺堅忍之池：增加第一次進入隊員的耐力。
⑻這個洞中生長著red fungus，每日當糧食食用具有療傷之效。
⑼Moria Doom：這就是佔據Moria的罪魁禍首。他會化身成巨人向隊伍攻擊，擊敗他並不是太困難的事。
⑽通往4th Level。

完全攻略(三)

7th Level

Level 7

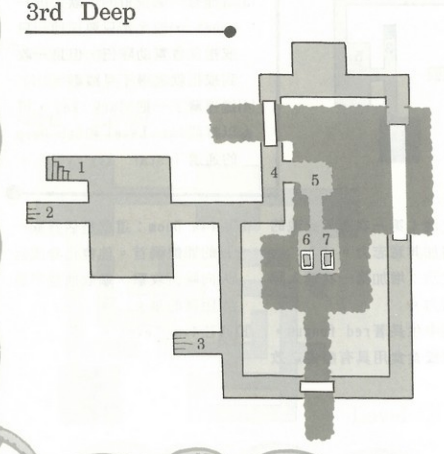
(1)通往6th Level
(2)通往3rd Level
(3)Mazarbul之室：這裡有許多重要的文獻和記錄。使用三次read 技能，會出現一小隊半獸人，擊敗牠們後不久Balrog就會出現。金輪是Balrog的剋星，如果 Gandalf 在隊伍中也可將Balrog擊退。如果你不願和Balrog照面，也可儘速向東逃離。

SECOND DEEP

2nd Deep

(1)通往1st Level（＃1）
(2)通往3rd Deep
(3)通往1st Level（＃2）
(4)一些半獸人奴工
(5)有一些red fungus
(6)這個洞穴中囚禁了一位矮人戰士Kirl，他希望能加入隊伍。
(7)這裡有一些半獸人，擊敗他們可獲送Drishnak的戒指
(8)神壇：這座矮人的神壇已被半獸人破壞，如果隊伍試圖清掃神壇而Moria Doom還活著，會被傳送到Sixth Level去和Moria Doom決一死戰。

3rd Deep



(1)通往1st Level
(2)通往2nd Deep
(3)通往4th Deep
(4)只有持有Lady（Galadriel's）token的人才能通過此處。（Lady token可在Forsaken Inn迷宮或Moria的The Deep 獲得）。
(5)巨人守衛
(6)(7)這兩個石板之下各有一條秘密通道，由此可前往拿取Durins's Axe。

詳情見下一節。

●待續●

威利奇遇記



／阿寬

完全攻略(一)

文中①、②、……表示對話選項中的第一句、第二句、……，以此類推。

本學期的最後一天

FRICK 校長正把握最後一次的訓話……我早已耐不住千篇一律的說詞而打起瞌睡了！突然間



，Horny 跳上講台弄掉了 FRICK 校長的假髮！哦！天啊！糗大了！（我指的是 FRICK 校長）。

場內、場外黑壓壓的人群，屏息以待「威利VS無名小卒」、「NINTARY 電玩冠軍爭霸戰」，現場除了衛星實況轉播外，還有來自全球的媒體記者，場面浩大眞是滿足了我小小的虛榮心！我聚精會神地操縱著手中的搖桿，大概是特異功能發功了，電腦竟冒起煙了（天啊！什麼牌的電腦？！）煙霧過後，我終於看清眼前可怖（可怕又恐怖）的臉孔……是Ms.GLASS！

Ms.GLASS：

威利！我說了些什麼？

威利：

（我最好想些什麼回答她），有東西堵住我的耳朵，你能再說一次嗎？（②）

Ms.GLASS：

我說，今天是個好天氣，花香鳥語，而你的成績單也在今天寄出了。

威利：

老天！爸爸要是知道我的物理課程得「C」，一定氣炸了！這樣一來，他將不會讓我參加電玩大賽了。

Ms.GLASS：

更糟的是，你必須在放學後留下來，看你今天在全校師生面前做了什麼好事，太不像話！

這時 Horny 突然叫了一聲——Ribbit！

Ms.GLASS：

威利！你是不是有什麼東西要和我們分享？

威利：

沒有啊！（註：千萬別讓她知道你帶了隻青蛙在背袋裡！）多無聊啊！我得想辦法離開這裡。（③）

Ms.GLASS：

那就好！現在，我要你們寫篇文章「暑假生活計劃」，這中間我不希望聽到任何聲音。

WILLY

威利奇遇記

我從抽屜拿出木板及白蠟筆，趁Ms.GLASS打瞌睡的時候溜出教室，正要通過走廊時碰見BELTZ教練。

BELTZ：

威利，你想去那兒？

威利：

我想去洗手間。（[1]）





BELTZ：

讓我看看你的通行證（Hallpass）。

（通行證？沒問題！憑我絕頂聰明）。我從背袋中取出白蠟筆＋白木板作成通行證交給他（



註：別拿紅蠟筆，否則鐵定穿梆），他雖然有些懷疑，但還是准許我去洗手間。沒想到遇見躲在廁所裡吸煙的Spider，他是個萬人嫌，憑著身材高大常欺負低年級的同學。他抓住我，要我「奉獻」一點東西。

威利：

我為什麼要聽你的話。（[2]）

他更兇了，為了避免被他揍得扁扁的，只好給他 Game Buddy，Spider不是很滿意，但還可以接受。



Spider ：

在我改變主意前快滾吧！

擺脫了這些煩人的傢伙，終於出了校門。（註：若不幸被送到校長室，記得把他的假髮還他，並小心不再犯錯，否則就Game Over！）哈！威利奇遇記正式登場。

第一天

踏上我心愛的滑板一路狂飆到家門口，心情迅速凍結——成績單！哦，我的暑假才剛開始一個鐘頭，它就開始打擊我了。迅速拿起郵筒中的成績單正想若無其事的進門，爺爺的靈魂出現了，他提醒我應該讓爸媽看過這份成績單，他還告訴我在這潔淨、美麗的Frumpton城裡有個重大陰謀正醞釀著。進了家門 Duffy 親熱地歡迎我，該帶他去散步了。



打開電話答錄機：要爸媽回電的、打小報告的、找 Tiffany 的，唉！無聊的大人世界！肚子餓了，到廚房找點吃的。（[2]）

媽媽：

威利，學校今天好嗎？

威利：

有趣極了。

Brianna 吵著媽媽陪她玩，我正好被抓公差。雖然她是個愛打小報告的闖禍精、雖然我正忙著準備電玩大賽、雖然……，但想到我蹩腳的成績單，只好陪她到後院盪鞦韆，Brianna 一直吵著要我幫她盪高點，再高點！（[1]）



威利：

不能再高了，否則一定是我倒大楣！（[2]）

媽媽：

現在你可開始幫我削蘿蔔了，小心點，刀子很利的。

威利：

我會注意的，哇……割破手指了！（嘻！終於有機會可離開廚房了）上樓至浴室櫃子裡拿急救箱，先點上碘酒，（雖然有點疼！）再貼上 O.K 絆，趁晚餐前回房玩 2 回合電玩增進功力。（[2]）



媽媽：

吃飯時間到囉！

離開時拿了裝著蒼蠅的罐子（註：在進門處的桌上）。在餐桌上 Tiffany 直說她的男友Cliff多棒、家裡多富有，噁心！媽媽提到了父親升職的事，大家都很高興，當然包括我，因為我需要2500元參加電玩大賽。可是，爸爸回來時卻帶來了一個令人沮喪的消息：他原來的公司把副總裁的位置給了比他小 4 歲的人，他不但沒有升職反而失了業。

媽媽：

那這麼說，房子、車子的貸款、分期付款、信用款帳單、Brianna才藝先修班課程、我的治裝費……。

威利：

我預料中的2500元泡湯了！

爸爸：

現在，我們必須作一些改變，你們知道的，犧牲一些生活上的享受，這只是暫時性的。

爸爸問起信箱中有沒有信件時，我只好拿出成績單，老實回答，爸媽抱怨花了許多金錢買樂器、請家教，樂理課程竟得個「C」，（他們懷疑我沒有音樂細胞，不是懷疑而是肯定）Tiffany還在旁火上加油說樂理課程得「C」是因我花太多時間在電腦遊戲上了！爸爸於是禁止我玩電腦遊戲一星期，還將機器上鎖，鑰匙交給了 Tiffany 保管。（你家有令人這麼討厭的大姐嗎？我家就有一個！）我一定要拿回鑰匙勤加練習，否則我將無法贏得電玩大賽冠軍。（[2]）

當地 KOPK 電台新聞播報：

Marathou與Mayor Dinks 此刻正展開會商，而鉛管工人已停止一切工作，工會領袖Louis Stoole 對此事未發表任何意見。Mayor Dinks 希望在明早召開記者說明會，有關此事的任何進展，我們將隨時為您插播，記準時收看11點的新聞播報、天氣預告及Frumptou女子排球最後決賽……

GORDON ：

我告訴你，Frumpton城每況愈下，現在那些鉛管工人就要走上街頭鬧罷工了！

SHEILA ：

我相信Mayor Dinks 將控制得宜，不會造成太大的事件的，喝些巧克力泡沫冰淇淋吧！會使你有精神些。

GORDON ：

男孩們喝這些看來健壯些。

SHEILA ：

它不含糖、添加物或防腐劑，我用 Tootsweet 做的，只含 2 卡路里熱量。

GORDON ：

我為什麼就不能作出像Tootsweet這樣的產品，這樣高知名度，每個人都用這種東西。

Duffy 好像餓了，我用湯匙餵 Duffy ，結果，被媽媽訓一頓。（[1]）

LOUIS：



告訴你一個好消息，Frumpton 城已在我們掌握中，我的手下正鼓動工人們罷工，這個舉動將使某些人抓狂。

LEONA ：

別擔心，我會處理那些的，我計劃刊登徵人啟事應徵一名新的發言人。

LOUIS：

喔！然後呢？！

LEONA ：

然後，我們現在所要作的只是等待那些搞不清楚狀況的蠢材送上門來讓我們利用。

LOUIS：

那個人將是真正的笨蛋！

LEONA ：

放心吧！不要多久Frumpton就是我們的了！

LOUIS：

我覺得很舒服，這個按摩浴缸真完美！

LEONA：

當然完美，這是你親自安裝的。

LEONA

威利奇遇記

吃完晚餐進到客廳，爸爸要我到後院除草，還有零用錢呢。（[2]）（除完草後）我得想辦法拿回鑰匙。

Tiffany：

媽！我在浴缸裡，請幫我拿乳液。

媽媽正忙著，要我幫忙Tiffany。進浴室拿乳液給 Tiffany。



威利：

這是你的乳液；你的頭髮、肌膚非常美麗，真是一個大美女；我可以拿回鑰匙嗎？（[1]）

Tiffany：

你慢慢等吧！滾出去……

好！看來我只好這麼辦？（再度進入浴室）Horny 跳上她身上，如果她敢動一根手指頭！Tiffany馬上花容失色，尖聲怪叫，鑰匙拿到手了。繞到 Brianna 房裡，發現她正倒栽蔥求救！我將她扶起。（註：若先前時間耽擱太久，進房時會打擾到媽媽說故事給 Brianna 聽，這時「壞小孩溫度計」就會上升，小心別再

完全攻略

犯錯）。看時間還早，回房用鑰匙開機繼續練功，直到該上床睡覺的時間。（註：要在媽媽喊你該睡覺前停止，否則溫度計又會上升）我向 Horny 道晚安，期待美好的第二天。

第二天

希望正如爺爺所說的，有些刺激、好玩的事會發生，餐桌上父親正翻報紙找合適的工作。

威利：

嗨！早安。

Brianna 餓了！幫她準備她想吃的餅乾。 Duffy 也餓了，爸爸似乎留意到了一份不錯的工作，他馬上打電話問工作內容，並約好了明早面談。電視播著Tootsweet公司將舉辦「年度青蛙跳遠大賽」，第一名獎金 25000 元！哈！這就對了， Horny 將報名參加比賽，雖然要打敗那隻巨無霸的25呎世界紀錄並不容易，但還是要試一試。（2、2）

爸爸興奮的說他明早就要到 Tootsweet 面試了！看來爸爸心情好多了，可惜我還是沒被允許，2500元只有靠我自己了。爸爸面試前希望自己容光煥發，包括他的車子。當然，我的零用錢又增加了一點。（2，洗完車，進了客廳）該帶 Duffy 散步了！（1）

我知道爸爸在閣樓，他每回有心事的時候都在那兒，我希望



他能得到 Tootsweet 那份工作。離開了閣樓，發現 Tiffany 不在，進房拿了她的日記，再將她的體重計從「 0 」調到「30」，下一次 Tiffany 稱體重時將會……哎！如果沒有這些姊妹，我的暑假將會少了很多樂趣！（1）

到公園去，這是個讓 Horny 練習跳遠的好地方，我得想個辦法讓 Horny 超過25呎才能贏過巨無霸。喔！第一次成績，才跳 5 呎而已！試試蒼蠅，居然吃飽就睡著了，這是安眠藥還是蒼蠅啊？！向旁邊的飲料棚子買了一瓶



可樂，哇！果然有效，一躍超過25呎了（得建議 Tootsweet 公司找 Horny 拍廣告）。 Horny 要參加跳遠大賽的事，得趕快告訴我的死黨。「小木屋」是我、DANA 、 PERRY 我們三人的祕密基地。DANA將向我借的漫畫書還我，



PERRY 有張珍貴的 Mickey Morris 棒球卡，全世界只有12張耶！我想可用什麼和他交換呢？Tiffany 的日記可讓 PERRY 瞭解大女生的羅曼史，成交。DANA 也養了一隻青蛙Gigi，看來Horny認爲她相當美麗。（1）（1）



威利：

我想參加 Tootsweet 舉辦的「年度青蛙跳遠大賽」，Gigi也一起參加吧。（雖然Gigi是一隻觀賞用的青蛙，但我知道，若有Gigi在場 Horny 會跳得更好！）

DANA ：

Gigi並不需要證明什麼，你們男生只想到出風頭而已！

威利：

優勝者可得 25000 元獎品（我試著以任何方法說服DANA，可惜DANA還是不願Gigi參加比賽）。（1）

大家都餓了，DANA提議到古老城鎮（Old TOWN）的披薩店吃披薩。有位先生走過來要幫我們照相　（當然是要付費的）。我們三人合照一張，不賴耶！我們決定以猜拳方式決定誰付帳，希望不是我，快破產了，果然是我……我們正吃著披薩，我發現Spider 正向我走來，不出所料，他像抓小雞一樣拎起我。（2）

威利：

放我下來，我警告你！（1）

Spider要我滾遠一點，我到洗手間去，發現裡面正粉刷過，油漆未乾，工作的伯伯還告訴我最後一間廁所的馬桶裡有松節油，他已貼了一張「禁止吸煙」以示交待完畢！哈，我有個好主意教訓Spider了：撕下「禁止吸煙」的告示，正要離開，Spider進來了，我答應再給他一樣東西——一本BiffoMan漫畫書，並告訴他最後一間廁所最舒適！詭計得逞，快溜啊！回到木屋。（1）

DANA ：

這到底怎麼回事？

威利：

我只能說Spider再也不敢吸煙了！

我們聊到了渡船口船長 Gus



，他人怪怪的，不過心地還不壞，PERRY 經常和他交換棒球卡。（註：搭船時，若沒有銅幣，以棒球卡代替船資亦可）我提議讓 Horny 和Gigi到公園跳遠；正下樓時，吱……碰！ Tiffany 和Cliff開車撞上街燈！這下她倒大楣了，如果我沒記錯的話，車子還在分期付款中。

（到了公園）大概Gigi在場的緣故， Horny 跳得比平常都好。沒多久，DANA就說要回去了，因爲Gigi不能曬太多太陽，會曬傷的！（有這種事嗎？！女生眞麻煩）。離晚餐時間還早，到「古老小城鎮」逛逛。 T-SHIRT 攤位有新奇的東西：只要 5 元，有張具紀念價值的照片，再等待幾秒鐘的時間，就可得到一件印有照片圖樣的全棉 T-SHIRT ，很吸引人耶！就用我們三人的合照吧！（2）

售貨小姐：

你們有三人，每人都一件，可打九折，買得越多，折扣越多。（我只知道，買得越多，口袋越空。）

在樂透機器裡（ T-SHIRT 攤位旁）撿到一張樂透劵（廣告上說「有買就有希望」）。回到家，上閣樓玩爸爸心愛的火車，爺爺提醒我，別把火車玩壞了。

媽媽：

威利，如果你在家，下樓來一下！爸媽要外出參加聚會，他們找了一個保姆Alicia（我懷疑保姆沒有一個漂亮的）負責我和 Brianna 的晚餐。Alicia的招牌菜：義大利通心麵。保姆好像除了通心麵，就不會別的了！

Alicia　：

那是因爲你們沒有發揮想像力的關係，讓我來幫你們。

威利：

啊……通心麵……蠕動…蟲啊！（這想像力未免太噁心了）

瞬間！原來Alicia是一隻吸血蝙蝠！（戴眼鏡的蝙蝠），快



想辦法，我可不想當牠的晚餐。我衝到樓上浴室櫃子裡拿Tiffany的髮膠噴牠，或許可抵擋一陣牠的血盆大口。（拿到髮膠後，將游標移到威利面前，按 Enter 鍵，畫面成放大鏡後，再按一次 Enter 鍵鎖定成方塊狀，然後按 Space 鍵，蝙蝠飛進附近，即會被嗆到，按 Enter 鍵恢復原來的箭頭游標，繼續下一個動作。）

得找個東西吸引牠的注意力；到 Brianna 房裡，在沙發上發現一隻白老鼠，拿起老鼠以跑百米的速度衝到樓下客廳，飛身一躍躲在沙發背後，拿起吸塵器，然後將老鼠放在茶几上，當Alicia 撲向老鼠之際，（在沙發前按 2 次 Enter 鍵，再按 Space ）用吸塵器把牠吸進去。或許是用腦過度再加上體力透支，不管如何，我很高興我是在自己床上醒來，而不是在鍋裡。

威利奇遇記

第三天



今天是青蛙跳遠大賽報名日期最後一天。我得前往Tootsweet拿報名表。噁！這是我們喝的水嗎？下樓到餐廳時，媽媽正爲 Tiffany 昨天開車撞上街燈而大發雷霆（她人沒受傷，倒是車全毀了），我得速離這暴風半徑之內。爸爸今天到 Tootsweet 面試新工作，希望他很順利。

LEONA　：

GORDON，這個世界是由一些依賴我們來表現他們如何在虛有其表之外得到更多的小人們所組成的，我所需要的是一個具有觀察力和旺盛企圖心的副總裁人選，一個強而有力的發言人能反映出我公司 Tootsweet 的良好形象，一個能接觸一般群眾和規劃這個公司無限的潛能。

GORDON　：

完全攻略

威利奇遇記

有誰能勝任這份工作嗎？

LEONA　：

一點也不錯！我有一個重大計劃，希望你能成爲這個計劃的核心人員GORDON，成爲注目的焦點，不會令你不適吧？變成一個有權力的經紀人，賺取相當的金錢，你願意嗎？

GORDON　：

我願接受這份工作，Humpton太太，我何時開始上班？

LEONA　：

請叫我 LEONA ，明早會不會太快呢？

GORDON　：

就依您的時間。

LEONA　：

10點鐘吧！現在我們可解決一些細節問題，你可挑選你的辦公室，如果我沒記錯，有一個極好的地方適合遠眺風景。歡迎你來到 Tootsweet 這個大家庭！

餵完了 Duffy ，我們一起去散步（1、1）。陪 Brianna 到後院盪鞦韆（1），我還是沒有答應她的要求：盪得愈高愈好（2）。在小木屋 Perry 送我裝在瓶子裡的螞蟻，就快比賽了，我得讓 Horny 有更多的練習機會。在公園裡試試螞蟻的效果，顯然 Horny 不愛吃，我得動身前往 West　Frumpton拿報名表了，我決定搭船！

古老城鎮今天顯然比平常熱鬧，原來是一群工人罷工，在廣場舉牌抗議！還有…… Tiffany！媽媽要是看到她這身火雞似的打扮，鐵定比我的樂理課程得「C」還叫她火光！



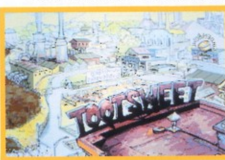


到了渡船口，船長 Gus 要我付一個銅幣（ Token ）才能搭船，銅幣？噴水池裡很多，我只拿了一個（老師說，小孩不能貪心）我終於踏上前往 West　Frumpton 的旅途。船行當中，有群有趣的日本遊客（尤其是年紀較長的那位，眞像我仰慕已久的忍者龜，哦！說錯了，是忍者）我答應其中一個小女孩幫他們拍照。



雖然言語不通，但透過小女孩的翻譯，還是聊得很愉快。到達目的地後，老爺爺還送我一個流星鏢和煙霧彈。（煙霧彈耶！酷呆了！）

先到 Tootsweet 拿報名表（



得趕在 5 ：00前，否則就沒得玩了）服務台的先生像答錄機似的推銷爲跳遠大賽所舉辦的旅遊券，機會難逢，敬請把握……哦！我的耳朵……

這個地方（LOCAL　409）怎麼擠了一群人？像是集會吧！一個叫 Louis 的人正鼓吹水管工人罷工。（原來他就是使我喝那種水的人！）

經過 GOLDON　BOWOL ，門口有個高壯的男子叫 Ray 。

Ray　：

嘿！小鬼，快離開這兒，這裡頭烏煙瘴氣、亂七八糟，音樂震得你耳朵發聾，叫罵聲吵得你頭殼壞掉……而且太陽下山後，這裡鄰居都很粗魯。

話剛說完，他們就出現了。



Ray　：

小鬼！職責所在，我得堅守崗位，況且占星術說我今天不能和人動手打架，不過，板手或許可幫你一點忙。祝你好運了。（雖然 Ray 很義氣地說這些話，我還是忍不住罵他：死胖子！）

威利：

初次來到貴寶地，不能太不給你們面子，不過，我反對暴力、反對以大欺小、反對以寡敵眾、反對……對方大概聽不懂國語，先脫身爲妙！

取出煙霧彈丟向他們，再以板手打開消防水栓，準叫他們作鳥獸散。不！他們追來了，一口氣衝到 Tootsweet ，又碰到老爺爺一家人，請他們幫我，他們一看對方非善類，馬上忍者變身，維護正義，不僅如此，還請吃日本料理，並送我回家，天色已晚，我很高興再見到家人，我準時上床睡覺，明天是大日子，我迫不及待了！（1）

《待續》

完全攻略





7 Jalkehi

一種十分詭異的機種，戰力很高，纏鬥性卻奇差，如果要以一般的戰術來對付它，反而會被打得落花流水，只有以下面的戰法才能收效：在遭遇時 Jalkehi 對你迎面飛來，這時減速至150kps，挑一架Jalkehi作目標，在接近的過程中叫 Wingman「Form　my　wing！」以免衝出去散了隊形反而壞大事，等到進入射程後開火，別射飛彈，現在射是浪費（DF除外），別閃躲，跟它對轟，一定你勝的（ Sabre 我就不敢保證。）

肯定在開始Dogfight 之前可以幹掉一架，剩下的用另一套戰術解決：在衝散它們隊形之後找一架獵物，把後方的防護盾全打掉，過程中要避免 Jalkehi 的四個引擎全都面對你，這樣一定會被尾炮打中；全打掉後等飛彈鎖定（HS威力才夠），FF就直接射了，因爲Jalkehi沒有Chaff　pod，裝甲又剛好被飛彈打穿，一發一架，眞是太過癮了！

8 Grikath



恐怖的殺手，裝甲奇厚（竟然跟 Dorkahi 差不多！）又有尾炮，想擊落它只有靠你的反射神經了，但是，仍然有一個機會讓你能一擊斃命，因爲 Grikath 是唯一擁有魚雷的Kilrathi 戰機，在它對聯邦戰艦發射魚雷時，如果你正好在附近，可以看見魚雷發射（這個機會可遇而不可求）對準魚雷開火，如果幸運的話 Grikath 也會被捲入魚雷爆炸的火球當中成爲過去式，省了不少手腳。注意！飛彈對Grikath無效，它擁有三個Chaff　pod，別在它身上浪費飛彈！



9 Strakha

也就是隱形戰機，裝甲超薄，兩三發就可以解決，隱形後只有在開火時才現身，不成大患，唯一需要注意的是別啓動後燃器，以免撞上「看不見的牆」。





10 隕石區、空雷陣

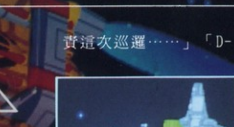


隕石區的密度比以往高了很多，如果不用炮火開路實在難以通過，和隕石不要硬拼一旦打不掉就快躲，別逞強。非常奇怪的是在31個成功的任務中不會遇到空雷群，只有在Gwyne-dd執行任務失敗時進入Gharah Khar時才會遇到。

11 尾聲

經過了長久的努力，深入Kilrath領空的我們，終於成功的鎖定了Ktithrak Mang的指揮中心，一場決定性的攻擊即將展開，不論是那一方勝利，這場戰役在數小時後就會結束。

在簡報室裡的飛行員都不出一聲的與這種壓力對抗著，很快地A-ngel的聲音打破了寂靜，「飛行員們，我們將要對K'tithrak Mang發動攻擊了，Enigma星區以及人類家園的安危都在此一舉了，我將親自率領這一支攻擊機隊，不過由於Kilrathi會設法阻止我們，因此我們需要先做巡邏：Lucif-er，你和Nightshade負責這次巡邏……」「D-





evereaux上校，我請求加入攻擊機隊。」「請求不准，Tolwyn要你飛這次的巡邏任務。Luc-ifer，到飛行甲板上報到，Dismissed！」T-olwyn，又是他，好吧！我豁出去了！

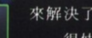
我快步的跑到了停機坪，Spark正站在S-abre的旁邊，「Lucif-er，你的Sabre準備好了。」「Spark，重新把Sabre裝上魚雷！」Spark眼中閃爍著疑惑的光芒，「可是命令不是這樣說的？！」「命令已經改變了，我還要Angel的飛行記錄器，到K'tithrak Mang的導航資料，而且不要讓Ni-ghtshade知道這件事，好嗎？」「Venson上尉，你確定你眞的要這麼做？」我爬上了Sab-re的駕駛座，一邊回答她的問題：「Tolwyn自從我上了Corcordia之後就一直想把我踢下船，現在我就要給他這個機會！」

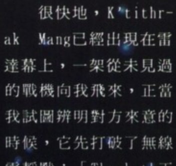
一切就緒後，我像往常一樣的自艦上起飛，但是我明白這次的任務非比尋常，我不會也不能讓Tiger's Claw當年的慘劇再度發生，C-oncordia已經沒有任何後援了，任何的失敗都代表了整次戰役的失敗，人類是付不起這個代價的。

Sabre全速進入了Concordia與K'tithr-ak Mang之間的隕石區，Strakha機群如幽靈般的出現在隕石區的深處，正當我開始瞄準的時候，它們又開始消失了，在它們全數消失之前，我已經打下了一架，我把速度放慢，在隕石區搜尋著我的獵物，五分鐘後Strakha機群全數殲滅。

在我飛出隕石區之後也同時接到了來自C-







oncordia的電訊：「S-abre，立刻返回Conco-rdia！」「Edmond上校，你應該知道我不會這樣做的。」「可是Tol-wyn會因爲這件事而殺了你的！」「我知道他會，不過要在我打下K'tithrak Mang之後才行。」「好吧！我會把你的話轉告給Tolwyn，祝你好運！你會很需要它的。」「收到了，通話完畢。」

同時，K'tithrak Mang正因人類的到來而進入了全面警戒，Tha-kahath王子在自己的房間中面對著外面深而黑暗的太空沈思，一陣急促的腳步聲打斷了他的思緒：「王子，有一名單獨的飛行員擊潰了我們在隕石區的巡邏機群，現在他正朝著我們而來！」，「那一定是L-ucifer！發射所有戰機迎接人類的攻擊機群，至於Lucifer就交給我來解決了。」

很快地，K'tithr-ak Mang已經出現在雷達幕上，一架從未見過的戰機向我飛來，正當我試圖辨明對方來意的時候，它先打破了無線電靜默：「Thrakath王子向你挑戰！」「哼！眞是受寵若驚，區區一個聯邦的飛行員竟然要Thrakath王子親自出戰；早就想和你一分高下，你就放馬過來吧！」

經過一番激烈的戰鬥後，Thrakath自他的座機中彈射了出來，但四架帝國禁衛軍駕駛的Sartha也在同時一湧而出，迫使我放棄了活捉Thrakath的計畫，轉而對付四名帝國禁衛軍，他們合攻的威力不可小看，再加上兩顆影像識別飛彈已在對付Thr-akath的時候用掉，這時作戰起來更是倍感艱辛，整個後方護甲都被打穿，通訊系統也受損，才把他們消滅，孤立的K'tithrak Mang在失去了保護之後，兩發魚雷的威力迅速把星站變成了一團耀眼的巨大火球，一切都結束了，我得趕快通知Concordia才行。



「Concordia，這裡是Venson上尉，K't-ithrak Mang已被摧毀。」通訊官興奮的說：「你等一下，我去告訴其他的人……」，一陣震耳的歡呼聲從通訊器上傳了出來，當通訊官又滿臉笑容的出現在螢幕上時，我已經準備要降落了，「Lucifer，你可以降落了。」

等到我從Sabre的駕駛座上起身時候，甲板上擠滿了興奮的人群，Angel衝了上來，緊緊的抱住我，彷彿怕從她身邊消失一樣，「L-ucifer，你這個傻瓜！你眞是棒極了！」我回答：「這是我的職責所在。」可惡的Tolwyn卻在此時陰沈著一張臉湊了上來。「Venson，你有很多事要解釋清楚：你違抗命令、任意更改指令、非法使用海軍財產、使自身陷入危險，不過，」Tolwyn停頓了一下，臉上現出了笑容，「做得好，Lucifer！」Tolwyn的神情突然變得十分不好意思，「我從沒想過有一天我會這樣說：「Venson上校，我很榮幸能和你共事。」Angel緊接著下去道：「Venson，我現在有個命令給你，你最好不要違抗它」，我不禁一呆，Angel道：「十分鐘後帶一瓶香檳向我報到。」「遵命！」

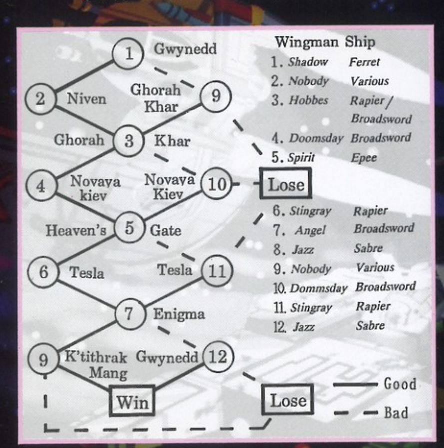
相反的在太空的某處，漂流的Thrakath王子詛咒著他的對手。「Lucifer，我會再回來的！」隨即Thrakath的旗艦把他救了起來；也

許，故事還沒結束呢……



附錄一

執行任務成敗影響的樹狀圖



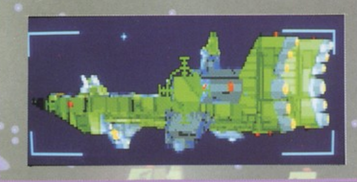
Doomsday：老戰友，對於事情的看法還是一樣的悲觀，絲毫沒有改變他的悲觀主義。

Emperer ：Kilrathi帝國的權力擁有者，兒子在Siva戰艦被毀滅時因擔任指揮官而獲罪被處死，他的直系血統繼承人只剩下Thrakath王子，因此他極不願意讓這種事再發生而阻止Tharaka-th出戰。

附錄二

登場人物介紹

Angel ：Tiger's Claw上的倖存者之一，現任Cocordia上的戰鬥機群指揮官，對於 Tiger's Claw的悲劇，她相信主角是無辜的。在戰爭的後期與主角展開一場戰火下的戀情，但同時也面對了愛人與直屬長官兩種不同身份的互相衝突，也因此受到了極大的壓力。



Downtown：Concordia 上的飛行員之一，爲Hobbes從Kilrathi手下搶救出來的小孩，兩人之間情同父子，據說Hobbes的判逃就是爲了他，後來在一場被十架 Drakhri 圍攻的任務中陣亡。

Paladin ：Tiger's Claw上退休的老飛行員，退休後如他所願買了一艘貨船在星際間做買賣。但私底下仍替聯邦做收集情報的工作，深知主角的爲人，試圖說服Tolwyn相信主角，但沒有成功。

Spirit：老戰友，因Mandarin以黑函威脅她，使得她受到艦上人員的懷疑，又因奉命攻擊唯一親人所被囚禁的太空站，而面臨了兩難的抉擇，最後以身相殉，維護了她一向奉爲圭臬的榮譽守則。

Stingray：艦上飛行員，對主角十分的不友善，McGuffin被殺時他的飛行章留在現場，幸好當時他和 Spark 在一起，洗脫了嫌疑。在一次任務中跳機，主角冒生命的危險前去救援之後，對主角的態度頗有改善。

Jazz：因爲本來是 Corcordia 上的第一好手，但主角登艦之後只有退居第二。因此心中相當的不平。對主角冷嘲熱諷，並懷疑主角就是Man-darin 。不過也許原因並不像表面如此單純……



Mandarin：艦上的飛行員之一。與主角有相當令人不解的恩怨，主角十年前的飛行記錄器就是被他清除，在艦上大動手腳，炸毀甲板、殺死通訊員再嫁禍Stingray、威脅Spirit不成又破壞了她的戰機，導致了Spirit的死亡，最後因身暴露而被主角逮捕。



Spark ：艦上的戰鬥機修護士官，在主角失意時常給予安慰；在攻擊K'tithrak Mang的任務中給了不小的幫助。



Hobbes：在投誠之前就很敬佩主角的戰技，主角在Kilrathi的國度中甚至比在聯邦內的名氣還大，也由於對主角的尊敬，爲了捍衛主角的名譽而不惜與人一戰，Stingray就因此和他對上。他也利用其特殊的身份要求與心目的英雄一起執行任務，不過在拯救 Olympus 太空站的任務時，主角賣命的作戰，榮耀卻歸於Hobbes，使得主角相當憤恨。

Tolwyn：第十四艦隊的指揮官，一直認定主角就是出賣Tiger's Claw的兇手，因而處處打壓主角，使主角志不得伸，受到眾人的冷眼對待可以說都是他引起的，在結局時仍然不肯認錯。

Shadow：在主角調至 ISS 的十年間唯一肯相信主角的人，不幸在拯救 Concordia 的任務中陣亡，給主角相當大的打擊。



Thrakath：Kirathi 的王子，也是目前唯一的皇室繼承人，是Kilrathi最好的飛行員。一旦他死後將有十四個表親可以繼承王位，勢必引起一場大亂，因此所受到的壓力很大；在結尾時與主角挑戰，被擊落，但又被救起，主角與它之間的故事也許還未結束……



幻想空間 5 完全攻略(一)

／Charles Angel

嗨！各位芳心寂寞的男士或是女士們今天過得好嗎？我是Charles Angel本期將為諸位介紹Sierra一年一度的限制級大作-----幻想空間Ｖ。

如果你是幻想空間的標準尋芳客的話，你一定會感到奇怪，怎麼市面上還未見到幻想空間IV的發行，一下子幻想空間就跳到Ｖ了？是不是我錯過了呢？事實上諸位倒可放心，幻想空間IV到現在為止尚未發行，只因為某種特殊的原因，因此才發行第五代來取代第四代。

在這個遊戲中，你將有機會扮演兩個角色，即萊里及佩蒂。很幸運的，我們非常榮幸地邀請到萊里先生及佩蒂小姐蒞臨現場，為我們親身解說他們這次的冒險歷程。



為了不破壞各位玩冒險類遊戲時探索的樂趣，這次的人物專訪將分為兩部份，第一部份將以問答的方式，針對遊戲中較容易卡住的難題，請教萊里先生及佩蒂小姐。諸位在這部份可以採取重點截取式的瀏覽方式，針對你在遊戲中卡住的地方，尋找出正確的提示或是解決方法。



以在下的看法而言，冒險遊戲的樂趣就在於它的探索過程，當你卡在一個難題上，絞盡腦汁尋思解決的方法，最後靠自己的聯想及想像能力發現了一個頗為離譜的解決方法後，那種難題的探索以及成就感的獲得就是整個冒險遊戲最值得玩的地方。所以敝人，在下，我，Charles Angel，Charles the Greatest玩遊戲時最討厭的就是那些玩得比我還前面的傢伙，在我玩遊戲時還炫耀著提示攻略！將我的心思及成就感一下子化得煙消雲散！這實在是一件令人非常痛恨的事，因此本人堅決主張提示性的攻略！抱歉岔題了！回魂喔！回魂喔！

至於第二部份則是應製作人的要求，請萊里先生及佩蒂小姐以傳統性的攻略描述法，採用直敘方式，提供諸位較完整的遊戲攻略過程。不過看了這部份可能會導致你的遊戲樂趣減半喔！而成為一種純遊戲畫面及音樂欣賞而已。在此奉勸諸位，除非你真的看了提示也無法完成遊戲，否則這一部份請在你完成遊戲後再做觀摩用！抱歉又岔題了！最近醫生開的藥劑好像少了晚上那包紅色的！唉！又岔題了。

好了！廢話少說了，李立群的台灣怪譚，不是本節目的重點，本節目是由軟體世界公司獨家提供，軟體世界雜誌社精心製作發行，我是Charles Angel又名電腦小叮噹，這次是純揷花性質為諸位主持本節目，請在廣告後繼續收看以下更精彩的人物專訪！

歡迎你再度收看本節目，我是Charles Angel在軟體世界為您主播，（喂！裡面的，他們準備好了沒？什麼？又在親熱了！

趕快叫他們別再黏在一起，節目已經開始了！）。O.K.現在就讓我們以慣有的狼嚎歡迎這兩位電腦遊戲界的超級巨星！嗷……！嗷……！

Charles　A.：

萊里先生、佩蒂小姐歡迎蒞臨本節目，聽說在幻想空間V—美豔情報員佩蒂中，你們有一段非常驚險刺激的經歷。

萊里：

有關……

Charles　A.：

觀眾們對於你們的經歷都非常的好奇，尤其是一些比較特殊的部份，可不可以在此為我們解答呢？

萊里：

我的經歷倒是不怎麼驚險刺激，應該說是香豔刺激才對，比較驚險的可能也只是後面一小段而已，不過佩蒂的情報員經歷倒是比較值得一提。



佩蒂：

不錯！我的經歷是比較刺激點，不過當然也少不了一些風流韻事。

Charles　A.：

看來兩位這次的冒險經歷可真是色香味俱全喔！首先我們的觀眾有一個疑問：為什麼沒見到幻想空間IV，反倒是一下子幻想空間V就搶先發行了？而且你們在幻想空間III的結局不是為Sierra 公司撰寫幻想空間遊戲劇本嗎？為什麼在第五代中竟然落魄到在色情錄影帶公司當迴帶專員以及流落到小小的爛酒吧中彈鋼琴呢？

萊里：

如果你已經玩完新幻想空間I的話，你應該就會知道第四代的程式磁片離奇失蹤了！因此才會先發行幻想空間V，不過老闆曾經承諾過，如果找到磁片一定盡速發行。

佩蒂：

對啊！至於為什麼我們會淪落到那種地步，其實我們也不太清楚，因為第四代的磁片失蹤了，所以我及萊里在第四代的記憶都很模糊，因此我們也搞不清楚為什麼會這樣。

Charles　A.：

對了！萊里，有玩者反映說在遊戲開頭有一道密碼輸入，但是他再怎樣也找不到密碼在哪兒？

萊里：

我剛開始的時候也曾經卡在這裡動彈不得。其實這不算是遊戲的密碼保護，應該說是你個人的遊戲資料保護密碼吧！這道密碼是在你將遊戲載入硬碟後，第一次玩遊戲時自行輸入的。這位玩者可能在跳過遊戲介紹畫面時按鍵按太快了，以致於使得程式以NONE為你的密碼，這時候你可以採取重新載入遊戲主程式的方式或是以後再玩遊戲時皆鍵入N-ONE 的密碼即可。

Charles　A.：

還有讀者問說他玩到一半要拍錄影帶時，竟然無法將錄影帶裝入口袋型攝影機，請問為什麼會這樣？要怎麼解決？

萊里：

你一定沒有仔細的閱讀錄影帶上的使用說明！你一定要先將這三捲空白的錄影帶先消毒並迴帶過才可以使用。迴帶機就放在桌櫃上，至於消毒劑則是放在角落的那個大圓桶裡。

佩蒂：

其實你也可以不必拍攝錄影帶，不過假如你沒拍的話，那麼在大衛營的假期就沒有那麼好玩了！

Charles　A.：

那麼要怎麼使用這台口袋型攝影機呢？

萊里：

首先你一定要在我的工作櫃的抽屜中找到充電器。要充電時，只要先找到插座，將充電器插好，再將攝影機插在充電器上就可以了。因為要將電池充滿需耗費許多時間，因此你可以趁充電的時候到處逛逛，只要電力指數充足了就可以將它們收起來了，不過收的時候要小心可別電到了！我曾經被電過好幾次，滋味可不好受喔！另外，當你有把握可以接近獵物之前就應該先將一切準備好。因為當你們已經乾柴烈火、無法自持時，往往已經來不及開麥拉了！拍攝前首先要先將空白錄影帶插入攝影機中，再利用動作游標打開攝影機，開始攝影，別擔心你的錄影帶長度，你又不是超人，玩不了那麼久的啦！等到完事後，再依同樣的方法先關掉攝影機再將錄影帶取出即可。

Charles　A.：

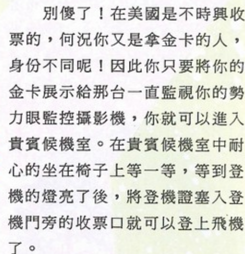
有人說經理又沒有給你這三位女郎的資料，你要從何找起？可不可以請你提供一些線索？



萊里：

他沒跟你說你不會發揮冒險遊戲的精神四處搜尋資料嗎？在檔案室的檔案櫃中一定找得到她們的資料，找到後你不妨將資料夾一一打開，你將會發現一些有趣的東西。附帶一提，在另一邊的桌上有一張金卡，反正經理已說過為了達成任務，公司中什麼東西都可以拿，這金卡當然也就能夠納入荷包了，用不著有任何罪惡感！





Charles　A.：

另外也有人問說，機場中的地勤服務小姐只曉得化妝及打架，又不賣票，而且你身上又沒有錢，要怎樣才能買到機票呢？

萊里：

美國現在最流行的是什麼？信用卡。答對了！你只要將所拿到的航空公司金卡，插入位在機場外的機票自動售票機中，再選擇你要前往的城市，依那班飛機的起飛時間及地點，在飛行密碼表上找出正確的密碼組，輸入正確的密碼就可以買到機票（登機卡）。

Charles　A.：

還有人想知道，自動售票機的畫面上顯示有三個地方可以去，但是該選擇從哪一個城市開始呢？

萊里：

你從哪一個城市開始都是一樣的，這部份並沒有採取一貫的劇情發展，各部份是各自獨立的。不過我個人覺得先去邁阿密拜訪Chi Chi Lambada 會是一個比較簡單的開始。

Charles　A.：

有人問：我等了老半天就是沒有看到收票口打開，要怎麼辦呢？

萊里：

別傻了！在美國是不時興收票的，何況你又是拿金卡的人，身份不同呢！因此你只要將你的金卡展示給那台一直監視你的勢力眼監控攝影機，你就可以進入貴賓候機室。在貴賓候機室中耐心的坐在椅子上等一等，等到登機的燈亮了後，將登機證塞入登機門旁的收票口就可以登上飛機了。

Charles　A.：

在飛機上你都做些什麼事？

萊里：

坐飛機實在是一件很無聊的事，除了享受飛機上供應的餐點外，在座位旁邊的雜誌也可以拿起來看看，再來呢！也就只有睡覺了。不過在睡覺中我倒是逐漸地想起以往的事呢！那真是一段美好的回憶。而我的第一段冒險故事也就到此告一段落了。



Charles　A.：

既然萊里先生的第一段冒險故事在此告一段落，可否請你以更詳細的敘述方法，告訴聽眾們你這段冒險的完整過程？

萊里：

那當然沒問題囉！首先呢，玩者一定會先看到一段有關美國東岸黑社會的業務會報，他們正計劃以傳播媒體為他們的非法勾當護航並藉娛樂界的流行感染力拓展他們的非法商品。再來呢？

就會看到我當時的色情錄影帶製作公司正在開每個月一次的主管會議。很奇怪的是，我這個專業迴帶及消毒課長竟然沒有應邀列席，只得在公司大廳中晃啊晃的。



這次主管會議除了討論公司的雜事外，最重要的議題就是公司新節目企劃案——全美最性感的家庭錄影帶執行細節。我想細心的觀眾一定都注意到公司內的主管幾乎都是只會諂媚附和的舉手代表（YES MAN）。這種會議不開也罷，只是閒來無事的我倒被視為小弟了！

正當我在外頭細細地欣賞公司大廳中的每項物品時，會議室內卻傳來一陣陣要咖啡的叫聲，沒辦法，誰叫我最閒呢！只好端起咖啡壺權充小弟了！進到會議室後我才知道原來是總經理要的咖啡，我急忙的端過去，心想這



下子我表現的機會終於到了，可是卻怎樣也沒想到我竟然會不小心打破咖啡壺，將咖啡全倒在總經理的衣服上了！那時，我好糗！請用海倫仙度絲，天啊！我扯到哪去了？可是也就是這樣，我竟然被派任了求之不得的任務，就是負責祕密的將千中選一、入圍節目主持人的三位性感美女的真實生活拍攝下來，因為本公司這個節目標榜的就是自然散發出來的性感！決非當面應徵時的做作。事實上呢，說起來也是真的非常不好意思，我之所以會被選中就是因為在公司待了這麼久了，總經理竟然對我一點印象都沒有。因此我這個最平凡的萊里也就成為最適合接下這件祕密任務的人了！



總經理給了我一台極為精細的口袋型攝影機，並且跟我說為了達成任務，公司中只要我覺得有用的東西都可以拿走。接下來呢就是一連串的準備工作了，首先想到的是，找出這些美女的個人資料。既然她們曾經參與競爭一定會有她們的資料存檔，因此我首先就走到位在大廳北方的資料室去翻查資料了！這裡有好多個資料櫃，找了好久終於在最右邊的資料櫃最上面一個櫃子中找到這三位美女的個人檔案，將各個檔案翻開來看一看，竟然還有一些與這些女士相關的小物品。

有了這些資料，再來就該去找這台口袋型攝影機的迷你錄影帶了。在我的工作室中有三捲迷你錄影帶，我一直不明白它們到底是做什麼用的，如今我總算明白了。在離開檔案室前，突然看到桌上放了一張我夢寐以求的金卡，雖然不知道是誰的，但是總經理說過，任何東西都可以拿，我也就光明正大的將它收下來了。

走到位於大廳左上方的個人迴帶工作室，在靠近下方的桌上找到了這三捲迷你錄影帶，細看之下，上面標示著：「使用前請先確實消毒再迴帶！」哈！這工作我熟，於是我就將這三捲錄影帶依序拿到位在角角的消毒桶下消消毒，並且順便再塞到工作檯上的迴帶機中迴帶。據我所知，這類型的小東西就像迷你遙控車一樣，都採用內裝充電電池的方式，所以一定需要充電器，剛好我的抽屜中放有一個舊的充電器，因此也就順便將它帶到身上。到這裡，準備工作大約都做好了，如果你仍有閒情逸致的話，在工作檯的左上方有一台舊式的收錄音機，倒是可以開來欣賞欣賞音樂。



等我準備好後，公司也已經叫好一輛計程車準備送我到機場。出了公司大門對噴水池中的公司創辦人之母行注目禮後，我就立刻上車前往機場了。在車上各種豪華設備樣樣齊全，有電視、錄影機、傳真機、電話，但是卻樣樣不能用！真掃興！本想第一次坐這麼好的豪華專車，正想好好的享受一下，竟然什麼都不能動，只好乖乖的讓漂亮的女司機送到機場去了。女司機！我想一些觀眾聽到這句一定會眼睛大亮，不過少年的，別作夢了！隔著一道玻璃帷幕，就算你用幾次拉鍊指令也沒有用的！不信自己試試看！



到了機場後，本想跟櫃檯服務員買票的，但是這兩位小姐卻只知道打扮及打架，根本理都不理人。沒辦法，只好自己想辦法了。還好進大廳前注意到外面擺著一台機票自動販賣機，於是我就跑到外面，把剛黑到的那張金卡往卡片插入口一塞，還真的有效了。

螢幕上出現了紐約市、亞特蘭提市以及邁阿密市三個地點。想一想後，我還是選擇了嚮往已久的東部大都市紐約為我的第一站。選了紐約市後，電腦竟然又要我輸入飛行時刻密碼，我只好又拿起飛行密碼表，根據飛機的起飛時間及目的地找到正確的密碼後，一一的將它們鍵入。

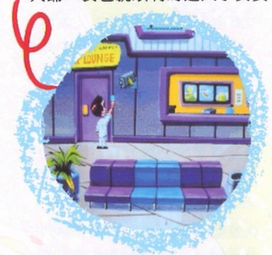
好不容易終於讓我拿到登機證了。還好，距離登機時間還有一陣子，我就順便到處走走逛逛。本想打個電話先探探路，但是奇怪的是所有的公共電話都同時罷工！算了！趁這個時候先幫攝影機充一下電吧！剛好機場的最



左方有一個電插座，於是我就先將充電器拿出來插好，再將攝影機插在充電器上。

過了一陣子，看看電力指數已經到了百分之百後，就將它們收起來。在這裡請各位觀眾小心，可別拔錯地方，否則會被電得很慘的喔！如果方便的話也可以試著將錄影帶放入攝影機中，假如放不進去的話，這時候就要趕快回到公司迴帶並消毒了。

過了一陣子後，登機時間也該到了，可是竟然找不到收票口。不過幸好我拿的是這家航空公司的高級貴賓金卡，而且這裡也有一間專為貴賓設立的候機室，可是卻要經過檢查才能進入，這倒難不倒我，從口袋中抽出金卡在閉路攝影機前面這麼晃一晃，雖然它以一種不相信的眼光上下打量了我一下，但是有卡終歸是大爺，我也就順利的進入了貴賓



候機室了。這間雖然名為貴賓室，但是裡面的東西竟然跟專車一樣，動也動不得，沒有一項是好的。裡面只有一張椅子，奉勸諸位，寧願站著等也不要坐下去，否則你會糗呆的！

等了好一陣子終於登機門上的燈號開始閃爍了，這時候我就拿出登機證，往門旁的收票口一塞，就登上飛機了。

在飛機上我發現旁邊坐位上放著一本雜誌，翻閱雜誌後發現一條頗為有趣的新聞，說電腦的打孔條碼的原始構想是起源於音樂盒，這倒是我以前所不知道的。雜誌看完後我突然有點兒倦意，然後就慢慢的進入夢鄉了，在夢中我似乎看到佩蒂的鋼琴公演，但是印象很模糊。嗯……第一段冒險故事差不多就是這樣了。



/待續/



幽靈騎士 完全攻略(三)

/林經堯
& Steelev

第6章 拯救賽浦魯斯城

雖然沒能夠解救喜巴，但是至少還有一個線索，那就是湯姆少校所提到的賽浦魯斯城，既然亞莉拉以前常到賽浦魯斯城去，而大夥也沒有更好的意見，於是我們決定在旅店好好休息後，前往賽浦魯斯城一探究竟。



到達賽浦魯斯城才剛下午，所以大夥決定到處逛逛。一進城，可以看到城的兩邊是一大片的果園，東邊是一個很熱鬧的菜市場，但奇怪的是，很多市民卻穿著黑色的袈裟，空氣中瀰漫著詭異的氣氛，好像有什麼事要發生。在市場的盡頭，珍妮發現一個華麗的帳篷，看來像是一個算命的攤子，安琪提議去算命，於是大夥便走入帳內。

繚繞在帳內的煙氣及奇異的擺設，使我感到一陣陰寒沿著背脊升上來。算命師正盤腿坐在一張矮桌子後，他的頭巾蓋住了眼睛及整個臉，讓人看不清他的長相。

安琪正想發問時，算命師已先說話了：「讓我來預卜你們的未來吧！」只見他慢慢地抬起頭，掃視眾人後，低頭沈思良久，嘆了一口氣道：「你們的前途是黑暗的，充滿著痛苦和死亡。」說完便拂袖走出帳外。安琪趕緊追上去，想問個清楚，但算命師已不見人影。「不要理他，我們再四處走走。」傑克打破沉默地說道。

於是大夥走到了市政廳廣場，只見一群氣憤的人在東邊的酒店前，不知爲了何事大聲咒罵著，傑克趨上前隨便抓住一個人就問：「城裏是不是發生了什麼事？」那個人很驚訝地問道：「難道你們不知道嗎？有一個卑鄙的傢伙趁市長熟睡之際將市長殺了，葬禮將在山坡那邊的墓園（G-raveyard）舉行。」我懷疑這可能也是索斯王唆使的。眼見天色已晚，便決定先到隔壁的旅社休息一晚。

一進旅社，殷勤的店小二趕緊向前與我們熱情地握手說：「歡迎！歡迎！戰士們，今天通通免費，不過記得下次打勝仗時，可別忘了我這個店小二啊！」他又笑著說：「我曾經也是一位偉大的戰士！」

隔天，一大早我們決定前去拜訪城內的大牧師查卡利（Zak-arie），他就住在城西北邊的巷子內。傑克上前叫門，一個銀髮的牧師開門說道：「我的名字叫查卡利，你們想要知道什麼嗎？

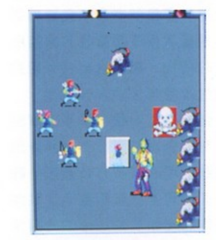
傑克描述昨日傍晚的所見所聞，查卡利聽完點頭道：「關於市長被殺一事，我想這只不過是冰山的一角，顯然更大的陰謀正在醞釀當中……，也許攸關整個克萊恩（Krynn）。對了！你們有聽過關於達加德堡（Dargaard Keep）的現況嗎？讓我告訴你們好了，不久前達加德堡的人來此抓了好多人去當他們的僕役，請你們想辦法解救他們，我們賽浦魯斯城將永遠感激你們。」

拜別大牧師查卡利，我們決定前往賽浦魯斯城的墓園，出了西城門不一會兒就到了，這裏早已擠滿從四面八方來的賽浦魯斯城民，來悼念他們所敬愛的市長。

葬禮的式場在北邊丁字路口左邊，路的盡頭便是一座大的陵墓。式場就在陵墓裏面。眾人便往式場走去，不遠處有一隻狗正蹲在墓旁，顯然還忠心地守著主人的墓，寒風吹來，一片蕭瑟，達飛上前輕撫著狗兒，狗兒隨後也搖著尾巴跟著隊伍行進。

安妮突然說道：「這些墓園透著邪氣，我們要小心點才好！」大家不以爲意，以爲安妮太敏感了。終於我們擠進了式場，整個陵墓都是來悼念的人，我們也虔誠地觀禮著。「咦？你們看！市長的屍體好像在痙攣，」安妮驚訝地說。我們趕緊告訴身旁的市民們，但是大家都無動於衷。我們雖然很訝異，但也只能靜觀其變。

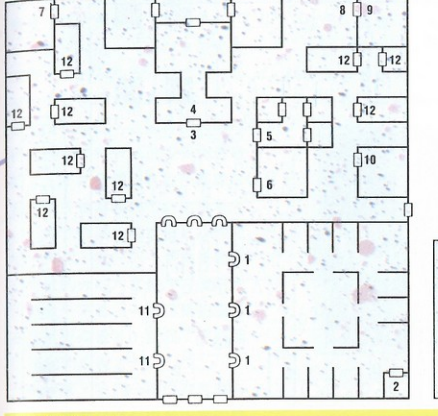
幾分鐘後，式場外傳來的大笑聲中斷了儀式。突然，市長的

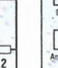


身體跟著彈了起來，衝向人群，同時外面來了幾個鬼魅及死屍，一剎時市民東奔西



賽浦魯斯城





1. 菜市場入口。
2. 算命師的帳篷。
3. 城遭受襲擊時，大死屍守住市政廳入口。
4. 襲擊前，市政廳是空無一人，所有的市民正在準備市長的葬禮。遭受襲擊時，市民聚集此處抵抗不死的怪物；他們說大牧師查卡利可去除軍械庫的魔法封條。
5. 襲擊前，旅舍是免費的，遭受襲擊時，這裏是不死怪物聚集之處。
6. 襲擊前，店小二提到市長被殺及葬禮將在墓園舉行。
7. 查卡利的住處，他也提到市長被殺的事及市民被捉去達加德堡當僕役。
8. 魔法封條保護軍械庫。只有從算命師帳篷救出查卡利，才被允許進入。
9. 從 4 處得到查卡利的許可才可得到寶物，包括 Mace of D-isruption 、 Chain Mail+2 、Ring of Protection+3 和Gauntlets of Ogre S-trength 。
10. 搜購奇怪物品的商店，願付1000銀子買一條毯子（ rug ）。
11. 市立花園。
12. 襲擊時變成破瓦殘垣。

PS: 第33期幽靈騎士大陸地圖，因編輯排版疏忽，致使圖面上下印反，在此向各位讀者道……道歉！以後再也不敢了！如有再犯就把主編行刑，以娛讀者大爺們！

逃，整個式場亂成一團，安妮連忙祭起「超渡術」，很快地解決了這群不死怪物。此時遠處雷聲隆隆作響，陰風夾帶著哭號陣陣傳來，前方的賽浦魯斯城也升起了幾處黑煙，我們警覺到賽浦魯斯城及墓園已同時遭受攻擊。

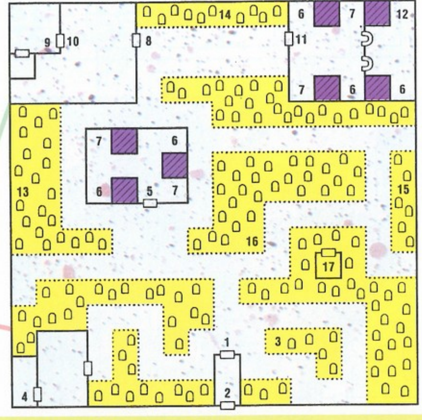
由於事情太突然了，大家也不知如何是好，不知不覺跟著人群來到墓園西北方的一棟房子，遇到一個渾身髒兮兮的掘墓工，他的胸前掛著一顆閃亮的紅寶石特別醒目，一見到我們便語無倫次地說著：「我要把你你你們深埋進土土土裏……」

傑克發火，一伸手扯下了紅寶石，突然掘墓工像洩了氣的皮球一般跌坐在地上，驚慌地說：「我是在我的床上找到這個紅寶石的，我並沒有偷它，我可以發誓我絕對不是個小偷！我以爲這是個送葬者爲了答謝我的服務所贈送的禮物，起初我並沒有想到會發生什麼事……」

他沉默了一段時間後繼續說：「有些奇怪的事發生在我身上。在我發現紅寶石的幾天後，我喪失了心智。我可能幫助了某些邪惡的惡魔做了某些可怕的事情。」他很害怕地看著我們，「我殺死了牧師，他是那麼好的一個人……我偷了他放在墓園四周用以抵擋邪惡的神祕記號。第二天早上又有新的記號出現，可是這回到處都充滿了邪惡。我到底做了什麼事？」他將頭埋在雙手間哭泣。

過了好一陣子，他從身後拿了一把鏟子說道：「眞正的記號便埋在門外。」果然在門外我們發現了一片新翻埋過的土地，達飛用鏟子挖了不久便挖到 4 個金屬製的記號，一出土一股濃郁的香味撲鼻而來，散發著正義善良的氣息。此刻我終於明白爲何安妮曾經提過這墓園充滿著邪氣，原來這些記號被更換了。

墓園



1. 第一個邪惡的記號。從10處挖到的善良記號可替換這邪惡的記號，若是第一次來此，會有人指引式場的位置在 5。
2. 遭受襲擊時，此處有不死怪物把守。
3. 有一隻狗守著主人的墓。若是對狗和善，牠將在整個墓園中跟隨隊伍，使隊伍在紮營休息時被攻擊的機會降低。
4. 一本日記記載一段掘墓者奇怪的行跡和保護墓園的記號出了差錯。
5. 式場所在。隊員看到市長的屍體在痙攣，但是市民卻不聽警訊。不死怪物的襲擊從市長死屍攻擊人群展開。
6. 空棺木。
7. 棺木中充滿爬行的蜘蛛。
8. 若襲擊未發生，行至此地，不死怪物展開襲擊。
9. 神智不清的掘墓工。若取走他的紅寶石便能使他恢復正常，他說他就是殺市長的兇手，並且偷去善良的記號。
10. 由 9 處取得的鏟子挖出 4 個善良的記號。
11. 未受襲擊前來到此地，不死怪物展開攻擊。
12. 棺木內有地道通往達加德堡，只有從卡拉瑪城的亞莉拉處取得的鐵鑰匙，才能打開棺木。
13. 第二個邪惡的記號。必須用10處取得的記號替換。
14. 第三個邪惡的記號。
15. 第四個邪惡的記號。
16. 遭受襲擊時，一個年輕的女人被活埋於此，若有鏟子或狗便可救出她，可以得到額外的經驗點數。
17. 不死怪物囚禁一個悼唁者，必須打敗不死怪物才能解救他以得到額外的經驗點數。

我想如果不快把那些邪惡的記號換掉，不久這整個墓園便都會是不死的怪物。

傑克問道：「我們怎麼知道這麼多區的小墓園，到底有那些被換成邪惡的記號呢？」安妮笑道：「沒關係，還記得我們剛收留的狗嗎？狗對於這些異物最敏感了，不妨我們到各個小墓園看看，或許會有意想不到的發現。」於是我們開始尋找被更換的記號，果然，狗一下子便查覺善與惡記號的分別。當最後一個記號更換後，只聽到一聲沉重的嘆息在墓園裡迴盪著，我們了解墓園已被我們收復了。

接著，我們分頭搜索墓園各角落，看看有沒有遺漏珍貴的線索，結果在南邊的一棟建築物內找到一本滿是灰塵的日記，是查卡利記載日常墓園管理的瑣事，在最後一段記載著：「我擔心掘墓工人——老羅林（Loring）在偷屍體，因爲他開始穿著他所負擔不起的長袍，而又不肯解釋如何得到它……」「在我和老羅林談話前，我必須先檢查一下圍牆上的記號。或許是出於我的想像，我總覺得有些不對勁。」

傑克在東北部的建築物內找到通往達加德堡的地道，我深深覺得自己的任務愈來愈重了，不過當務之急應該速回賽浦魯斯城，因爲我們也耽心查卡利的安危。

果然，我們遠遠地就看見一群不死怪物耀武揚威地在賽浦魯斯城的門口走來走去。湯姆提出一套作戰策略，他說：「一發生戰鬥，由安妮先施展超渡術，我和傑克用魔法箭遠射，逼不得已才近戰，依我的經驗，這些不死怪物會吸收我們的生命力及等級數，盡量別被牠們碰到才好。」

作戰會議一結束，我們便大舉反攻，一路殺進城內，四面八方包圍過來的都是些死靈、殭屍、幽靈、食屍怪……，這一戰打得腐肉、骨骸散得滿地，只見風雲變色、日月無光，好不容易殺進了市政廳，這裏早已擠

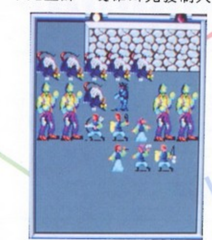


滿了市民，原來城被襲擊後，倖存的人都躲來這裏，做最後的抵抗，一見到我們衝進來，個個喜出望外，其中有一個人趨向前來說道：「這個城市以前沒有這麼壞運過！首先是我們的市長被暗殺。而現在又發生這個事情，大批的不死怪物攻擊這個城市，牠們只想要我們的生命和摧毀我們的家園。」

窗戶上鬼影幢幢，他們很快地將木板固定以擋住牠們的視線。一個年輕的小女孩說：「都是算命師（Fortune Teller）搞的鬼，當我經過市場時，我看到他在向那些怪物下達命令。」她的父親打斷說：「最重要的事是要救出我們的牧師查卡利，只有他能夠打開我們武器庫的門。只要我們有了武器，我們就能夠打敗來犯的敵人。」

我們趕緊奔向查卡利的住處，一進門只見東西亂七八糟散落一地，「糟了！我們來晚了一步。」湯姆道。顯然，查卡利被綁走了，我們隨即趕往算命師的帳篷，路經菜市場，只見所有的攤子不是被火燒了便是被撕裂，東西散落一地，湯姆咬牙切齒道：「等我逮到了算命師，非狠狠的搥他不可！」

來到了算命師的帳篷前，見帳篷是關著的，但隱約可聽到裏面有些微的爭吵聲。湯姆耐不住一腳踹了進去，只見算命師握著一把匕首抵在查卡利的頸子，生死一瞬之間，見到湯姆奔入，算命師一陣狂笑，身旁又多了幾個不死巫師，愛羅斯先發制人隔空



擊出火球，刹時，敵人已在火海之中，傑克趁機衝入陣中左挑右砍結束兩名巫師，湯姆的魔箭解決了算命師身旁的嘍囉，算命師見情勢不妙轉身要逃，達飛從後跟上，一劍斃命。

我們趕緊抱起躺在地上的查卡利，他驚嚇過度有點虛脫，直唸著模糊不清的咒語，我們只得將他送往市政廳。到了市政廳，大家七手八腳地忙著照顧查卡利。好一陣子，查卡利終於恢復過來，他說：「我已經解下了軍械庫的魔法封條，你們趕快去拿你們的武器，一舉消滅不死怪物吧！對了！救我的英

雄們也可以一同前往，或許會有一些好的武器，就當作我答謝你們的。」

我們確認查卡利已安全無慮後，便衝出市政廳與市民們並肩作戰，很快地，不死怪物都被消滅了，我們又粉碎了索斯王另一項陰謀，於是帶著市民們的祝福快快樂樂地離開賽浦魯斯城。



第7章 巧遇海盜船

好好的休息一天後，我們往回音森林出發，尋找全知樺的下落。回音森林是在達西默城（D-ulicimer）附近，正確位置並沒有人知道。我們決定先到達西默城，或許可以得知回音森林的確切位置。但是在到達西默城之前，我決定先回卡拉瑪城，將隊友們的級數升高，以對付更加艱巨的任務。

我們在卡拉瑪城足足待了一個星期。這一天我們離開了卡拉瑪，沿著海邊往南走著，清涼的海風正徐徐地吹著，我正在思考全知樺與索斯王的關係，不遠處有一艘海盜船擱淺在沙灘上，陣陣腐敗的臭味令人渾身不舒服，我們決定爬上船上一探究竟。

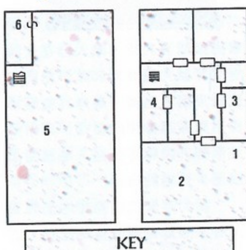


滿目瘡痍的甲板，走起路來咿咿呀呀，隨時都有可能崩陷，湯姆發現一個艙口可以通到甲板下的艙房，於是我們用繩子爬下去，以避免危險。後艙是個空曠的艙房，但是腐敗的惡臭令人難以忍受，我們正準備轉入船員的臥艙，冷不防一群大殭屍突然出現，慌亂中安妮趕緊施展超渡術，迅速地解決這群不死怪物。

我們轉入左手邊的船長室，迎面而立的是船長，不幸的是他也變成不死怪物，我們不得不除掉他，另一個軍官室也都是不死怪物，我們驚訝於索斯王的魔力竟然控制了整個克萊恩地區。接下來在艙底找到了海盜的寶藏，由於天色已晚，我們趕緊離開海盜船，繼續我們的旅程。



海盜船



1. 上船處。甲板已經腐爛，要下去艙房必須用繩子。
2. 大殭屍出現。
3. 軍官室的不死怪物。
4. 船長與不死怪物突襲，戰利品是Mace＋4。
5. 不死的大老鼠怪物。
6. 弩箭會射傷隊員，除非有隊員先偵測和解除陷阱。海盜的寶藏是 Banded Mail＋3和LongSword＋3。

第8章 達西默城

離開了海盜船，我們又走了一天的路，終於來到達西默城。一進城大夥眞是嚇了一跳，「這……這不是賽浦魯斯城嗎？」「怎麼到處都是不死怪物呢？」「回音森林會在這附近嗎？」湯姆問了一連串的問題，可惜沒有人可以回答。正當我們楞在那裏的時候，迎面來了一個鬼王（Lich），陰險地說道：「歡迎來到達西默城，本人就是市長，請多指教。本城是完全仿照賽浦魯斯城而建立的，你們可以到處走走看看。但是請記住，別到東門出口和我私人的房間，才能保證你們的安全，多保重啊！」說便走開了。

湯姆沈思了一會兒說道：「事情可能不單純，我們不妨照他所說的話去做，再伺機而行。」傑克接著說：「我們先到人多的市場，或許有意想不到的發現。」市場裏面還是非常擁擠，但是都是不死的怪物。

一個殭屍還提著一罐酸臭的牛奶、拿著長蛆的食物，邊走邊吃，攤子前的死屍正在與老板討價還價，一切看起來與賽浦魯斯城很像，生活作息也類似，只是居住的都是不死的怪物。我們走到了原是算命師帳篷的位置，這裏卻是一大片的雞籠，雞也是不死的怪物，一見到我們靠近紛紛走避，雞毛還掉了一地。

接著我們來到了市政廳前的廣場，只見一大群的小殭屍正在地上玩耍，在一個角落處我們終於找到一個被關起來的活人，不過他已經奄奄一息了，湯姆趕緊上前救他出來，他閉著眼睛，用微弱的聲音說著：「聽著！我的時間不多了，這城裏有一個精靈是鬼王的死對頭，你們可以在東城門遇見他。」說完便斷氣了。

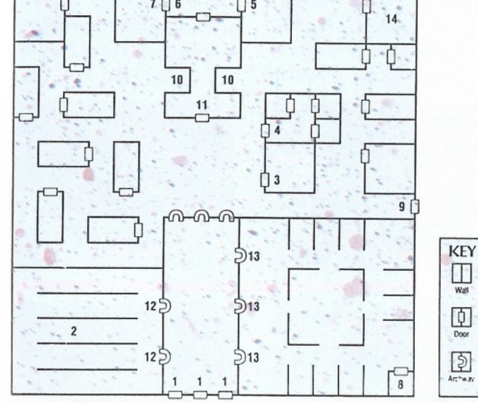
我們趕緊來到東城門，正要走過去時，卻被魔法擋了回來，接著眼前出現了一個精靈，安妮正想擲出火球，「等一下！」他叫道，「我知道你們想去回音森林，通過這門就是了，但是我有一個條件，你們必須除掉鬼王，我才能讓你們進去回音森林，而鬼王的鬼符必須先去除，鬼王才會永遠消失，鬼符就藏在城裏某處，只要你與鬼王發生衝突後就會出現。」

顯然，我們別無選擇。隨即回頭轉往市政廳，通過大廳左轉就是市長室，門外寫著「嚴禁入內，違者處死！」久經歷險的我們又豈是被人嚇大的？二話不說，碰的一聲，門已飛到丈外了。鬼王看見我們闖入，氣得臉都扭曲了，「你們這些不聽話的傢伙，今天要你們付出代價！」鬼王怒道。說完縱身撲了過來，同時幾個不死怪物也圍了上來。

安妮的超渡術一直是對付這些妖怪的法寶，三兩下子就只剩下鬼王了。我們還是謹守戰略，盡量用投射武器攻殺再配合法師、牧師的魔彈，很快地鬼王的屍體就橫躺於前，我們必須趕緊找到鬼符才能永遠除去鬼王，大家分頭尋找，果然在果園的一座土堆下挖到鬼符，湯姆上前踩個粉碎，剎時，整座城的不死怪物都頓時消失了，陰霾的天空出現光明，惡魔的勢力終於被驅離。大家把裝備整理一番，好好地休息一晚，準備明日一探回音森林。

待續…

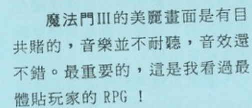
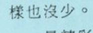
達西默城



1. 正門出入口。市長出現迎接隊伍，他警告不得進入他的房間及前往回音森林。
2. 鬼王的鬼符埋在這裏。必須去除鬼符才能完全消滅鬼王。鬼符會等到鬼王在7處被攻擊時才出現。要去除鬼符，所有的不死怪物才會消失，然後前往9處回音森林。
3. 僵屍吧台請隊伍喝酒，酒有毒。
4. 僵屍店小二招待隊伍，但是你一定不會在此休息的。
5. 鬼王的侍從攻擊隊伍。
6. 若沒有在9處遇到精靈，他將在此出現。
7. 鬼王的辦公室。殺死鬼王後須立刻前往2處除掉鬼符，以防鬼王又復活。
8. 雞舍。
9. 通往回音森林，鬼王沒被除掉前無法通過。一個精靈會出現，會教隊伍如何除掉鬼王。
10. 一個垂死的人，拯救他就會獲得重要的情報。
11. 市政廳。
12. 腐臭的菜園。
13. 不死怪物的市場，它是無法提供隊伍任何物品的。
14. 除掉鬼王後，可以在此找到對抗 Dragon's Breath的Scroll of Protection Potion of Invisibility，4 Darts＋3和 Long Sword＋4C。



魔法門III 特別報導

/ 陳宗甫

魔法門：New World Computing公司的招牌作，終於堂堂推出第三代了！更令人興奮的是一這個一貫擁有艱澀難懂的英文訊息及深奧迷離的西洋字謎遊戲竟然要中文化！這對於受夠了英文字謎的玩家眞是一大福音（至少不會再有看不懂謎題一頭撞死在螢幕前的慘事發生）！

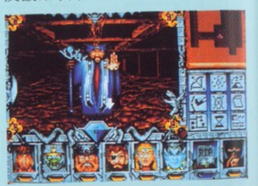
魔法門III的美麗畫面是有目共睹的，音樂並不耐聽，音效還不錯。最重要的，這是我看過最體貼玩家的 RPG ！

首先，它可以用滑鼠進行整個遊戲（不過在移動時使用滑鼠的指標來行走並不容易，還是使用鍵盤上的方向鍵較佳。）自動繪地圖功能、人物狀態簡表等，一般 RPG 所有方便玩家的功能一樣也沒少。

最精彩的就是遊戲的主畫面：3D畫面下方的衆人群像清楚地表達出各人的HP多寡與受苦受難的表情；畫面的上方之蝙蝠會警告敵人的接近，右方的蜥蜴會不停招手表示有暗門或可破壞的牆之存在；四個角落類似寶石的裝飾其實是表示防護火、電、冷氣及酸系攻擊的法術；下方鑽石形























的按鈕除了存取進度等的功能外，當隊伍中有人學會「方向感」（Direction Sence）的技能後，這鑽石便立即變成羅盤！

瞧瞧整個螢幕，只剩下右上角大理石板上寫著的「Might and Magic」可能只是裝飾品；不過在施出巫師之眼（Wizard's Eye）後，這塊地方即顯現出附近的平面圖。我想再怎麼沒有三度空間走迷宮概念的人也可以玩得很愉快吧！

再來談談魔法。當我接到原文說明書時，趕緊翻到有關魔法的部分一瞧：一二三四五六七，七片大包裝……不，不是！怎麼變成口香糖廣告？！說明書上只列出七種法術！心想New World Computing 這公司眞是越混越回去了。事實上魔法門 3 代的法術才精彩呢！法術不知道有多少種？同時施法是直接在法術列表上選擇；沒有像Ultima系列還要配藥材，或者像Bard's Tales系列，每次施法都要鍵入法術縮寫。

法術取得之方式有二：加入法師公會或在開寶箱時習得。如果要加入法師公會，先讓隊伍中的巫師與牧師取得資格；如果此公會中眞的有不錯的法術，再讓隊伍中會施法的同伴加入，這樣比較省錢。開寶箱發現法術時，不要忘記那些人已經學過那些法術。讓同一個人學習兩次同一法術是很浪費的！

接下來講講我的經驗。玩一個 RPG 最重要的就是組隊，以我的隊伍作例子，是以遊俠、野蠻人、忍者、流浪漢、牧師、巫師所組成的；巫師、牧師是必備的法術攻防人員，忍者則可兼顧賊與殺人機器的任務（不過他扮演賊的表現並不是很好，雖然有的寶箱或門鎖多試幾次一樣可以打開；但也曾遇上在整個地下城打不開半個寶箱的糗事！所以你要改用賊我也不反對。）遊俠、流浪漢是武藝法術雙棲的職業，而野蠻人則是純粹的戰鬥機器。隊伍的組合並無一定的定理，只要不太偏向戰鬥方面或是法術方面就好，以分工合作的隊伍最佳。

在各人的裝備上，頭盔、手套、斗篷一樣都不能少；隨身攜帶兩套鎧甲，以便在鎧甲被砍壞時可替換；單手與雙手兵器各一，能使用弓箭的隊員別忘了裝備，可拿盾牌的隊員也別忘了帶個盾牌，戒指、腰帶、項圈也是多多益善。

在這遊戲中特別隊員的最大功用是什麼呢？當我招到特別隊員的第一件事，就是把他們身上的好裝備剝了！（特別隊員的裝備都十分不錯，而且剝光他們也不會有半句怨言。不像有些 RPG，必須對特別隊員做出「謀財害命」的舉動才能搶到好武器……）剝光後的特別隊員要不要雇用他依需要而定；不過到目前爲止我還沒有遇上只用六名基本隊員克服不了的難關！

在開寶箱前盡量先儲存起來；因爲在寶箱中常常有增加屬性的機會！讓巫師增加智慧，使牧師加强說服力；負責肉搏戰的隊員加强力量與準確度，忍者與賊增加運氣。忍耐力與速度則讓全體隊員一同增加，不要相差太多。在寶箱、水池、地洞中不僅僅可以獲得金錢、寶石，也有裝備及增加屬性的機會；我的巫師曾經潛入水池中，上來以後連昇兩級，帥吧！

原野上也有不少特殊地方A 例如水井、小屋、雕像等等。有些可以突然增加隊伍的生命力、法力或力量，這些地方別忘了記下來，在闖入幽暗危險的地下城前記得去一下。例如在 A1 X = 11 Y = 3 的水井可以增加生命力；在 A2 X = 14 Y = 14的小屋可以增加法力，有空多去逛逛！

好啦！再說下去就破壞玩家的興緻啦！總之，**魔法門**III是個不可多得的好GAME，凡是 RPG 狂者皆不可錯過喔！





勇者之死

離開夢世界的我又再回到現實，大伙兒對夢世界的事都好奇萬分，問個不停，我當然說得不清不楚地來吊他們的胃口。

回到 Helas 城，我們在一個房子中找到了種植所須的三種肥料，另外還在一個房間中找到四顆種子，不過房門生鏽了，我們在上面塗（ Use ）了好些油（三角瓶裝的 oil ）才打開。

接著我們跑到南極（或北極），用十字鎬（Pick）敲下一塊冰塊，放進水桶裡。

帶著種子、肥料和水桶，我們到溫室去種火星人。首先，放一個種子在洞中後，再用鏟子（ shovel ）剷些土埋好。把三種肥料撒在土中後，再澆些水就可以了。（如果冰未溶化，用熱線槍打一下就好了），大伙兒守著種子一天天的等（隨時看一下種子，要確定有 It is growing 的訊息出現才可以），直到十二天後，種子成熟了，我們用小刀幫火星人出生後，終於看到火星人的長像，大伙兒都認爲——眞醜啊！不過辛苦總算有了成果，帶著火星人的身體，我們來到夢機器旁，我進入火星人的夢世界去通知市長這個好消息。

「好極了！快動手吧！把身體放在座椅上，再操作控制板。」他十分地興奮。

離開夢境之後，我依他的話去做，市長果然進入了身體，他花了幾分鐘把自己從頭到腳看了一遍，顯得十分滿意，又打量了我們一下，說道：「朋友，眞感謝你爲我們所做的一切，經過這麼久，我的同胞終於可以從夢機器中解放出來了，我們還等什麼？快動手種植新身體吧！」突然間，他的雙眼變紅，而且漸漸的枯萎，「Indi，救我！我快死了！怎麼會這樣？難道病菌能在土壤中生存？……咳，糟了！火星人完了，身體都不能用了，等一下，還有人在進行機器身體的研究。現在，仔細聽了，Indi，去



找 Elysium 的市長Tekapesh，讓他幫助你，否則你不可能成功，把我的屍體交給他。謝謝你……」

最後一點生命逸出了他的身體。而我們只能靜靜地爲他祈禱……

Elysium 的夢機械

帶著一股莫名的悲傷和他的屍體，我們來到了 Elysium ，市長Tekapesh（佔據火星人身體的地球人），住在西北角的房中。

「一個勇敢的外星人犧牲了。謝謝你們把他的屍體交給我，從現在起，由我來負責支援你的行動和計畫，需要什麼儘管說好了！」Tekapesh以一種憂傷而堅定的語氣說道。

「Dream Machine ，讓我們進入Dream Machine 。」我大膽的提出我的要求。（鍵入Drea或Bett）

「好吧！」他略微考慮了一下。「但是你必須要提供我們更好的身體。你只要進入你朋友的夢中，破除他們的噩夢，他們就會到 Hall of dream 去了，到時我會把身體還給他們，記住，可別玩什麼花樣。」

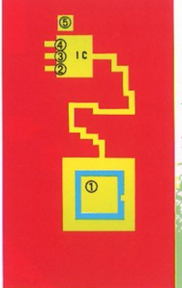
獲得了Tekapesh的首肯，我們便前往Dream Machine ，當然，爲了誰該進入夢境的事情我們又爭辯了半天，結果當然又是我（shit！）

Wyatt Earp的夢

這眞是一個混亂而不合理的夢，Earp是不是有精神分裂的傾向？否則怎麼會有這麼怪的夢？

一進入Earp的夢之後我就遭到幾個火星人攻擊，慌忙中我拿出了夢元素（Dreamstuff），結果竟變成了一把軍刀。握著軍刀

一陣猛揮亂砍之後終於解決了火星人，沒想到我定神一看才發現竟然是我的同伴，在他們身上亂翻亂找，搜出了一些錢，其他什麼都沒有，於是帶著錢走了出去，順著通道到了盡頭是一個類似拍賣場的地方，仔細一看有一隻灰色的馬好像在哪看過，於是便把他買下來（跟拍賣人說 Bid 、Grey、20，接下來一直按 Y 鍵就可以了）。原來他就是Wyatt E-arp ，告訴他他自由（Free）了以後，他便消失了，他的噩夢也結束了。



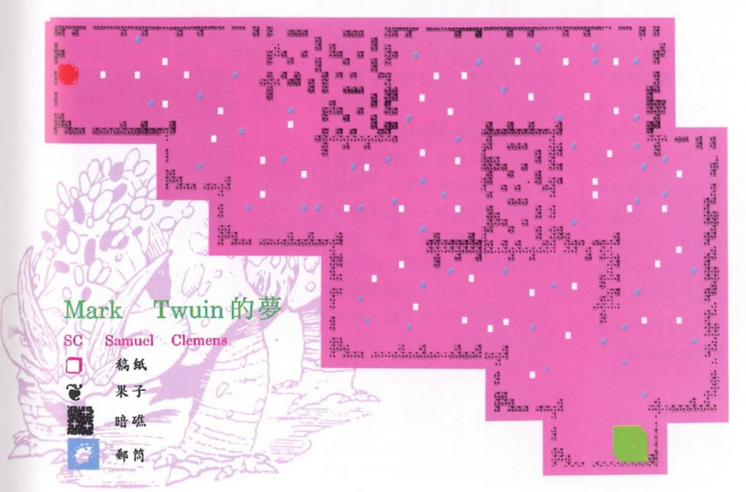
Georges Melies 的夢

一進入Melies的夢境就困在一個小房間中，Melies告訴我，我必須到房間的另一頭去把潤滑劑（ Oil ）拿回來以打開生銹的門，但只要我一亂走，房間就會逐漸一格格的變小。這可麻煩了，不是擺明了「又要馬兒跑，又要馬兒不吃草」嗎？

我站在哪想了半天，還是決定先行動再隨機應變好了。於是我順著深色的地板，一步步的走過房間，拿了油再回來，途中不得不踩了幾格淺色的地板，結果牆竟往內縮，一直走回門口時牆也只剩一條細縫了，好險！把O-il塗到（ Use ）門上之後，算是大功告成了。

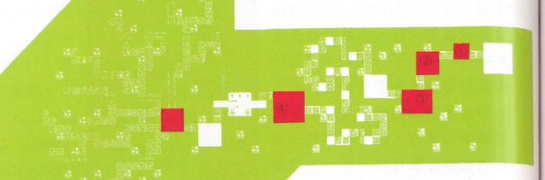
Mark Twuin 的稿子

在 Mark Twuin 的夢中是一片汪洋大海，而我則坐在一艘小船上， Mark Twuin 要我幫他收集四散的稿紙。好吧，收集就收集，不會太難吧？（先把控制桿扳向



火星之旅
完結篇
2



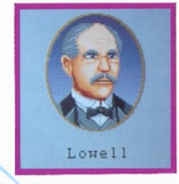


Percival Lowell 夢

MW Metal Woman

PL Lowell

1. 飛天鞋
2. 弓、箭、鏡子
3. 地圖
4. Stop
5. 運河蟲



你要移動的方向，再按ESC鍵小船就可以移動了，但碰到暗礁除外。）

船一駛出去才發現：完了！到處是暗礁，動不動就擱淺。不久以後，在海上拾到一個dreamstuff，變成了紅梅，吃下去之後所有的暗礁都現形了，帥啊！接下來就是十分輕鬆的工作了。收齊了25份稿紙後，把它們寄出去就一切OK，Mark Twain也滿意的離開夢境。

Lowell 的夢

在夢中，Lowell要我幫他找冥王星，並且除掉路上的怪物，帶著他的期望，出發吧！

在旁邊的島上，我看到了一雙飛天鞋（winged boots），可是中間被隔開了，我便運用了超能力把飛天鞋移過來，再把鞋穿上。這下子我可以凌空虛渡了！（路上會有SPOT擋著，如果它擋住路，只要按Esc鍵它就會移開了，不過它會攻擊你，只要用邱比特的箭射它，它就不會攻擊你了。）走啊走的，沒一會兒發現了運河蟲，拿起邱比特的箭，一箭穿心，帥啊！這就麼晃啊晃啊的，終於到了冥王星，在冥王星上用反射鏡（Use）告知Lowell 我的位置之後，他也和別人一樣安心的走了。

好不容易把四個人都救出後我也回到身體。Tekapesh說道：「好吧，既然你已證明了你的實力，我也將信守我的諾言。」（鍵入Better）

說著，他便集合起了火星人，向他們說：「各位，我有理由相信我們的地球朋友會幫我們找到更好的身體，現在，我們應該先把身體還給他們。」說完，火星人逐一進入夢機器。Tekapesh



最後進入，還回頭叮囑道：「可別忘了你的誓言。」

至此總算救出了所有的地球人。

火星冰帽

解決了夢機器的問題，一行人又回到 Olympus 去了。在Olympus四處打屁了半天，終於又得到進一步的消息——火星冰帽。

Peary 告訴我們，在北極邊緣的透鏡塔是用來聚焦日光以溶化冰山，使水能以液態在運河中流動、灌溉大地，可惜僅有的三座都已無法使用。第一座在55° N，100° E，它的馬達壞了；第二座在59° N，23° W，它的透鏡被蔓藤所覆蓋；第三座在55° N，125° W，它的透鏡被風暴吹落到地上打碎了。他還向我推薦了Edison、Tiffany、Carver 三個可以幫助我的人。

我們先到第三座去找碎了一地的玻璃，然後便前往 Elysium 找 Tiffany，找到他之後我們便請他把碎裂的玻璃補好（問他lens），他竟然辦到了。我們順便把先前Hearst交給我們的底片交給Melies，請他沖洗出來（問他 Photo），然後便就進前去第一座把馬達拆走。回 Olympus 之前，還去請教Carver有關雜草蔓生的問題，他笑了笑表示用weedkiller 噴兩下就搞定了。

回到了 Olympus，便先把照片交還給Hearst，他看了看說道：「正如我所擔心的，照片的角度不對，當然，這和你無關，謝謝你了。這是Azur，拿去。」他交給我一個Azur。

回到城市中，把馬達交給了Edison，他仔細的研究了半天，說道：「這就是火星馬達嗎？好像已經不能用了，我來修看看。」說著他便取出一大套工具忙了起來，沒多久他便把馬達還給我「可以用了。」他說。

接下來我們就先後前往三個塔，把修好的馬達裝上去，用Weedkiller 除去藤蔓，再把玻璃裝上去。終於修好了！

回到位在58° N，23° W的塔，進入透鏡控制室中，啟動透鏡座，輸入手錶上的時間之後，透鏡開始自我調整，不一會，北極冰帽就逐漸化掉了，洪水沖入水槽，火星上又有水可以用了（雖然尚未注入運河中）。

實驗室

修好了運河之後，冰封在北極圈的實驗室也可以用了，在Olympus的 Peary 告訴我們在54° N，12° E的地下入口可以通到所謂的實驗室，一伙人又趕過去了。

進入實驗室之後在右邊的房間中發現了兩台機械人，其中一台已經壞了，另一台則是失去了動力。把鐳的破片裝入它的身體之後它就可以運作了。

Polar Laboratory

1. 壞掉的機器人
2. 冷雷射

CU Cutter

MW 女機器人

火星之旅
4
完結篇



「你好，我的工作本來是把Azurite 切割成Heartstone（石腦），藉以控制機械人，不過自從火星人滅亡後我就沒工作了。」他說。

「你要把 Azurite 切成 Heartstone嗎？」

「當然了。」（Y）

Robot 點了點頭，很快的完成了工作。把Heartstone裝入紅色的機械人身上之後，紅色的機械人就可以用了。帶著它回到Hellas，把它丟在夢機械的座椅上，使用了夢機械之後，夢境中的大使便出來附在機械人身上了。



好不容易又解決這一大串的問題後，Sherman 卻又要走了。

「不要跟我爭執，我要回去找Yellin，看看他們有沒有在我不在時捅出什麼漏子來，我相信這個機械人先生可以取代我的位置，拜拜！」Sherman 說道。

大伙看他心已定，也不再令他為難，讓他先走了。未來的路還很漫長……

採得鐵砂歸

費了好大的工夫，我們終於讓運河注滿了清澈的河水，這會兒，我們就可以輕鬆的把礦石運到 Olympus ，不過，船呢？對了Hellas的港口中有一艘船停泊，就是它了！

駕著Hellas的船來到了Syrtis Major Planum，嘿，船上的軌道剛好接到岸邊的軌道，天助我也！到礦坑中用鑽孔機在坑壁上挖出了些鐵砂，再加上一些原本就在地上的，一共七分，用鏟子一一鏟上推車中（ Use 鏟子on 鐵砂to推車），然後就把推車推到船上，一帆風順的再把船駛到 Olympus 的礦坑旁，把車子推入礦坑去找Carnegie。

「好傢伙，你哪弄來的鐵砂？」他大吃一驚的問道，我便把詳細的經過告訴他。

「太好了。」他說：「對了，你為什麼不趁大伙去採礦時，順便去第一次降落地點把船上剩下的燃素取回來呢？這可以節省些時間。」

聽他一說，倒也引起了我思地球之情，反正閒著也是閒著，去一趟吧！

燃素不見了

於是，我們一行人又一路顛顛跛跛的趕往1893年的降落地點，沒想到船艙中的燃素不翼而飛，我們又仔細看了一下（用Look）痕跡。Spector 說道：「恐怕大事不妙了，有人偷走了燃素呢！我們最好帶些證物回去給他們看。」「有道理。」我點了頭。於是我們便把小偷遺留下的鋼圈帶回去給Carnegie看。他想了想便叫我們去找 T.Roosevelt 警長幫忙。（鍵入fingerprints）



「有人偷了燃素！嗯，真有趣。你有沒有帶任何的現場證物呢？」T.Roosevelt 問道。

「這個。」說著我便把鋼圈給他。（Y）

「好極了。」他仔細的看了看又說道：「不過我需要一架放大鏡之類的東西。」

聽他一說，大伙馬上想起來Hellas溫室中有一台顯微鏡，便匆匆趕去拿回來交給T.Roosevelt。他檢查了一下後說道：「果然不出我所料，是Rasputin幹的好事！」

在城中四處走了走，遇上了 Peary ，他要我們去找Carnegie求助，於是我們又回去找他了。Carnegie很爽快的答應給我們一些鋼砲彈（鍵入Cann）

出兵

火星之旅 完結篇 6

帶著 Cannon Ball，和在4S.9W 找到的砲艦，我們來到了Argyre 的大門口，把砲彈裝入砲中，連射幾發後終於解決了惱人的大鐵門。（Use steel cannon w Ballon cannon，Use cannon ）即可發射。

在城的東北遇到了Rasputin，大伙都很火大，想要給他一頓揍，不過為了取回燃素，還是忍了下來。

「你是想來拿燃素？門都沒有，告訴你吧，夢和真實之間是不能有物質來往的，否則一切都會毀滅，我猜你還打算把火星人帶回地球對不對？傻子。我看它們只要一被人看見就會被抓去研究了！」

大伙知道他說的是實話，只好先回 Olympus 去詢問一下大家的意見。

化粧

回到了 Olympus ，我們便去見 Segal ，沒想到他看著機械人忽然大笑了起來，「就是這個玩意兒！火星人！帶回地球！」話說沒說完他又笑了起來，過了一會兒，他忽然又停止了，正經八百的說：「如果你們是來真的，就去找 Bernhardt 小姐幫忙吧。」真是個令人不解的傢伙。

帶著機械火星人，我們又趕往 Bernhardt 的家，她一看到機械人就嚇得花容失色。我連忙向她解釋了前因後果。

「也許我能幫你。」她想了想後說道。「你知道Argyre嗎？那裡有生產一種合適作染料的梅子，如果它帶過來，應該可以做出顏料。」

聽她這麼說大伙又回到Argyre 去採梅子，回來後交給Bernhardt，她果然做出一罐顏料。（鍵入 berry ）

Argyre
1.Dream Machine
2.Freeze raygun
3.Maurice
4.Emma & Rasputin
5.Rouge berry
Coprates Chasma
Argyre

帶著顏料，我們來到了抽水站，把控制室箱子中的兩片rubber 和顏料放入Sprayer System之後，便叫機械人走入染色室中，然後我再去啓動（Use panel），過了一會兒，竟出現了一個美女，真是不簡單的「美容技術」啊！！

帶著這位「火星美女」，一行人趕回去見 Segal ，他以一副「凝視神蹟」的神情看著火星美女，好半天之後才說道：「一點也不像火星人，……行了，Indi，剩下的交給我們吧！我們會把所有的火星人都「裝」入機械身體中的，不過，當前的最大問題----- 燃素，還是靠你去把它搶回來才行。」

決戰夢世界



唉，我的耳朵就是聽不得好話，一聽到「非我不可」云云，又把任務接下來。

馬不停蹄的三度來訪Argyre，沒想到橫屍遍野，好不容易才找到了Emma。

「Raxachk 強佔了Rasputin的身體，而且把所有的人都殺死了，他還揚言要宰了你，我好怕啊！！」他說道。「他可能會把火星毀掉，請你快去阻止他吧！Rasputin剛被它附身過，狀況不太好，我必須送他回 Olympus 去，這裡就拜託你了。」

說著，Emma和Rasputin就回到 Olympus



火星之旅 7 完結篇

眞假之謎

1.Spector　4.Friends
2.Mirror　5.Duprey and Yellin
3.Injured Martian

仁慈之心

勇氣

去了。

好極了，到夢世界後竟然遇到Ultinia V的魔王 Shadow Lord，他生時爲虎作倀，死了還不悔改，眞是混蛋，他出了三道題要我解，解開了才讓我過。

第一個是眞假之謎，房間中的兩個Dr.S-pector只有一個是眞的，我必須找出來。，正好想到「照妖鏡」於是用鏡子一照，火星人扮的 Spector 果然原形畢露（左邊那個），算過關了。

第二個問題是仁慈之心。一個火星人殺死一個地球人，而這名火星人也「差不多了」，這時身爲聖者的我當然是毫無理由救了火星人，哈！過關！

第三個問題是勇氣。我必須走過一條走廊，一路卻有許多攻擊，咬緊牙根向前衝！走到底終於及格了！

完成了 Shadow Lord的問題後，Raxachk 總算現身了，這一切都是它一手造成的，我要宰了它！沒想到我才要衝出去扁它時，卻被它暗算，它把我送到一個地方，四週有怪物，我只好硬幹了，好不容易打完又換一個地方，就這麼換了三次，累死我了！

現在是眞正的時刻了，看著身上無用的配備，實在沒甚麼把握，看看四週，咦？房間中一團東西，拿起來看一看，哈！哈！M60，天助我也，Raxachk 這次你死定了，拿起了 M60，瞄準R-axachk，食指輕輕一扣，只聽「咻」一聲，炮彈直向它奔去，一瞬間，它就消失在世界上了，（註一）吃下紫梅後，用念力把燃素拿到手，接著趕回眞實世界，奔回 Olimpus 的鐵礦。

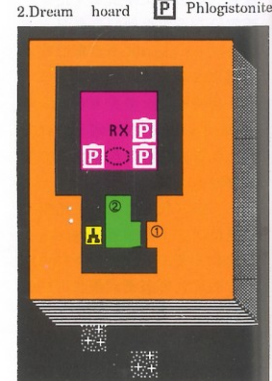
帶著燃素，來到了礦坑，大伙對我喝采不已，心中異常的興奮！總之，我們這一群異類，一個個蹦上火箭，回家去了！而 Raxachk呢它的屍體和火星一樣，由於夢與眞實的交接而毀滅。正義必勝吧！



註：吃下紫梅、紅梅，以念力扳動拉桿把門打開，再拿一份夢元素，Use 之後即出現 M60。

最後決戰

Rx　Raxachk
1. 門
2.Dream hoard
Door switch
P　Phlogistonite





夜鷹

F-117A隱形戰鬥機



／廖國榮

波斯灣戰爭過後，許多遊戲出版商爲了響應這場戰爭熱潮，連續推出了一籮筐的空戰模擬遊戲。因此，拜這次戰爭之賜，台灣的玩家才有幸享受到這麼多的空戰遊戲。在各家廠商中，就屬MICROPROSE公司的腦筋轉得最快，一連串推出的產品如： F15 II鷹式戰鬥機、 F19 隱形戰鬥機和最近的無敵飛狼2000都有很好的風評。而近期將在台推出的F-117A 夜鷹隱形戰鬥機（F-117A STEALTH FIGHTER 2.0）也趁著戰爭熱浪未減之前，呈現給大衆。

首先，大家一定覺得很奇怪，爲何該遊戲取名爲STEALTH FIGHTER 2.0呢？其實嚴格說來，它就是前一陣子風靡無數模擬玩家的 F-19 STEALTH FIGHTER 的第二代版本。至於這兩個遊戲的相關性最主要有兩點，第一就是F-117A的基本特點都是從F-19上移植過來的，其次是因爲這兩種飛機皆標榜「隱形」的功能。

如上述所言，這兩個遊戲的基本功能與介面大致上都差不多，如武器管理方式、任務編輯、任務檢討與武器炸射方式皆大同小異，但從以下之分析，各位將不難看出F-117A的獨特優點及與衆不同之處。

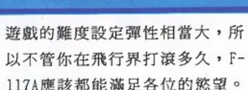
對模擬類遊戲稍稍有癮的玩家，大概都知道MICROPROSE公司以前的作品，在動畫上並沒有很特殊的突顯效果。但是，這一次在片頭畫面出現時，玩者就

殉職

升級





能感覺到MICROPROSE已突破了這個「傳統」：當飛機慢慢地鎖定地面碉堡，並發射導引飛彈將其漂亮摧毀的情景，簡直就和眞槍實彈的攻擊沒什麼差別，而其飛機行動之流暢與轟炸場面表現之細緻，更讓人驚訝科技已進步到如此逼眞傳神的程度。

如果各位愛好模擬飛行的玩家常覺得遊戲的任務太少，好像總是享受不到瘋狂轟炸的樂趣，那麼，這回你可賺到了。F-117A的任務總共有九個，從中美洲的古巴、亞洲的北韓、越南到中東的波斯灣、利比亞、伊拉克，甚至連北岬和中歐都包含在內，保證各位可以炸個過癮！如果能以遊戲的豐富內容來評定好壞的話，F-117A豐富多變的地域及任務確實可以列入四星級的佳評之中。

以往模擬遊戲設定的難度都不是很高，所以飛起來絲毫沒有刺激的感覺。但F-117A在難度設定方面花下相當多的心思，除了四種基本難度的選擇之外，這個遊戲還可設定情勢緊張程度，如限武時期、冷戰時期及傳統武力競爭時期。另外，玩家還可以自由地選擇任務類型，如空戰、打擊任務或是訓練任務。除了以上形形色色的變化之外，該遊戲還提供了兩種不同類型的戰機——MICROPROSE F-117A及LOCKHEED F-117A。前者由於載彈量較大，故較具可玩性，而後者則是完全模擬眞實的F-117A戰機，所以難度等級比較高。隨著各種難度設定的變化，任務的內容就會略加改變。例如：在傳統武力競賽時期所遇到的敵人，就比冷戰時期的多，而且也較兇悍。由於這個遊戲的難度設定彈性相當大，所以不管你在飛行界打滾多久，F-117A應該都能滿足各位的慾望。

在武器管理方面，共有18種導引和非導引武器一一列在螢幕上供您選擇。但由於F-117A只有四個彈艙，所以每個艙位所能載運的武力相當有限，針對這一點，各位可以稍微變通一下，例如：打雷達不一定要用 AGM88，一般的武器就可以將它終結掉了。因爲 AGM88 所占的位置過大，所以一個艙位只能載一枚。在這種情形之下，各位可以選擇三枚MK 82炸彈，而剩下的炸彈則可以多轟炸幾個目標，以求高分。這是筆者經驗之談，遇到同樣困擾的玩家也可如法泡製一番。

一般說來，坊間之模擬遊戲不管在圖像或地形、地物的標示都不夠清晰，一場仗打下來，眼睛可受不了。而F-117A不論在配色、流暢度、清晰度和眞實度方面，都處理得很好。當各位試著以五百呎高度飛行時，可以清楚地看到地面上的湖泊、河流、建築物、丘陵等地物，就連防空砲、防空飛彈都可看得一清二楚。此外，夜間飛行時，可看到一片「萬家燈火」及跑道上清楚閃動的燈示。如果你剛好飛過一艘敵艦的上空時，還可以看見它向你開砲。至於音效方面，F-117A不但承襲了它各位「兄長」之長處，甚至還有青出於藍之勢。

由於篇幅無情的限制，該遊戲之各項特點只能很「簡單」的敘述至此。問我對F-117A的評價如何？筆者在此也不便隨意斷言，不管如何，只有靠各位慢慢體會其個中滋味吧！



拯救地球 完結篇

／Jared Wise

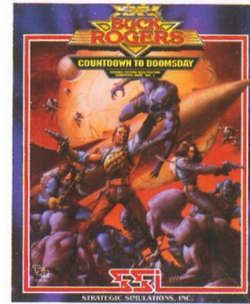
金星廢墟（續）

在通道的北方盡頭（7處）撿到一張雷管磁卡（Dotonator key card），不知道是幹什麼用的。進去通道西側的門，是一間滑翔翼停泊場（6處），中央上方有一個很大的玻璃圓頂，透過它可看到其上是沼澤和叢林，僞裝的眞不錯，找不到有什麼地方可開啓那座圓頂，那麼那些滑翔翼只是一堆無用的香煙頭罷了。

這裡瀰漫著不安和煙味，大家趕緊從另一扇門離去，出去後路分東西二個方向，向西是一條死巷，盡頭（8處）就是一部控制器（Control Box），附近有幾顆 Explosive 榴彈，拿了以後把雷管磁片放入控制器中，控制器中自我毀滅的鈕亮起來，選Yes開始進行——機動滑翔翼相互碰撞、爆炸，最後那個玻璃圓頂破裂，大量泥沼衝下帶著一股刺鼻的臭味，到處都有沼澤的黏液滴下來。

鬧了這樣大的事，RAM 應該有所行動，大家把身上的武器準備好，有榴彈發射器和電漿砲的也都保持在上膛（Ready）的狀況，再向西前進。（爆炸後會隨機遭遇到Heavy Combat Robots，主要是用金屬屑榴彈丟到Robots 的附近防止它們的長程大範圍武器，可以再用電漿砲射過去，注意砲彈一碰到金屬屑就會爆炸，所以請算好金屬屑投彈位置）。

到了西邊的盡頭（2處）有一條地底通道，地上的足跡顯示這條通道經常被 RAM 使用，大家小心翼翼地進入（選 Yes）。



金星基地

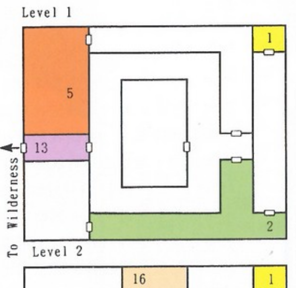
這條隧道最後通至一間八人士兵居住單位，這裡很明顯地比剛剛我們去的地方要先進許多，出去後通道盡頭就有一扇門必須用在 L.L 村落內拿到的鑰匙開。在沿路搜索時聽到有關於3F囚犯的談話。在同一樓有一間很大的房間，進去後發現這是一間大會客室（12處），有很多 RAM 的軍官和戰士，當我們一進去時武器全指向了我們（選 Fight）雙方開始混戰……戰勝了，醫療工作告一段落，搜查整個房間都沒找到有興趣的東西，酸液水蛭衝進來忙著吃那些死者的身體，然後又快速離去，留下幾堆骨頭在那兒冒煙。（若選Run away會受到一些傷害，並引發警報，以後和 RAM 隨機遇上的比率會昇高。如果選 Surrender，RAM 會一直射到你逃跑Run away或是全隊滅亡爲止。）

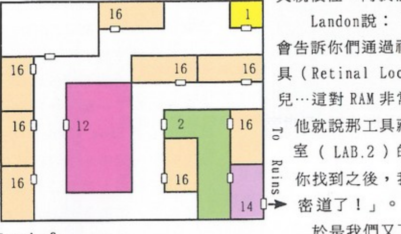
找到電梯（1處）後上去3F（選3）找尋被關著的人。在3F的 Computer Room 1（7處）發現三個RAM Worriers正在聽長距離的無線電，一看到我們就伸手拿武器，還沒拿到時就分別被 Asher 、Sue and Skinner 抵住，情況完全掌握。Sue 開始施展恐嚇大法（選Intimidate，再選該技能點數最高的），那三個士兵嚇得不敢動，結結巴巴地說出末日武器就位於 Mariposa 3，金星透鏡也送去那裡安裝好了。大家暗地吃了一驚，最後把他們綁起來（選 Show Mercy）丟在後面的小房間中。（若隊伍選擇 Attack，那些士兵會感到害怕並試著逃走。如果選 Leave，那些士兵會鼓起勇氣和你作戰。不管你選什麼，都會收到訊息）

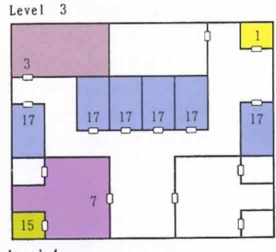
突然聽到遠處有東西移動的聲音，大家認爲沒有什麼，在東北的房間（3處）找到被關著的一群低地人科學家，和他們交談後得到訊息L.B.52。出去後走幾步聽見一部室內對講機響了一會兒，然後又歸於寂靜。我突然有一股危險的預感（看到You have sudden premonition of danger 就得查看隊伍中榴彈發射器和電漿砲有沒有在 Ready 的狀態，若沒有的話趕快裝備）要大家小心，快到電梯時聽到旁邊的房間傳出Robots的聲音，趕快衝入電梯，直上4F。（看到You hear a security robot very close by 表示那附近有相當高的機會遭遇Robots，比上一句還要緊急。）

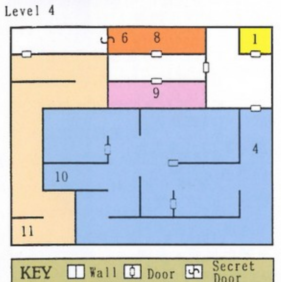


完結篇









一出電梯就是一張告示「危險！施工期間！」不理這張告示，進入南方的門，開始比勝利手勢（4處），不久Landon出現，看見Zane在我們隊中，非常高興地叫著：「我的小孩！眞感謝你們救了我的小孩！」Zane跳進他父親懷裡，向我們招手、笑著。

Landon說：「爲了回報，我會告訴你們通過視網膜檢查的工具（Retinal Lockpick）藏在哪兒…這對 RAM 非常重要！」接著他就說那工具藏在1F第二實驗室（LAB.2）的某鑲板，「在你找到之後，我們就可以搜尋密道了！」。

於是我們又下去1F，有時和在找Retinal Lockpick的RAM W-omers 狹路相逢，只好拔槍相向……總算找到 LAB.2（5處），整間實驗室都搜遍才找到，出去後就直往電梯方向走，到電梯前有一扇門必須用在 L.L 村落中拿到的鑰匙開，又和RAM Worriers 廝殺一陣才進入電梯。（如果隊伍沒帶Zane來，Landon就會要求隊伍回去帶他的小孩過來。如果Zane在隊伍中不幸戰死，Landon仍會幫助隊伍。若沒有Landon的提示，隊伍永遠找不到 Retinal Lockpick，就不能完成最後任務）

回到4F和Landon會面，他說：「這一樓某一處有暗門。找到它，然後回來通知我！」

我們想Landon既然在南邊的門躲著，那南方區域就不用找了，於是出來南方的門就往西邊的門走，一進去後就有二個門，北邊的門上寫著Acidiciums，南邊的門上寫著Robots，眞不想走任

地圖說明

VENUS RAM BASE

1. 只通 1～4 層的昇降梯。
2. 門鎖著，除非從村落裡拿到鑰匙環。
3. 一些低地人科學家被鎖在裡面。
4. 當隊伍在 3 時跟科學家談過話後，Landon將在這裡見面。（有一低地小孩可能加入）。
5. the Retinal Lockpick隱藏在這附近的地板下，一定得找到它，否則……。
6. 西邊的牆是祕密門。
7. 3 個 RAM 戰士在此電腦室中。
8. 在這裡有一場戰鬥。
9. 有一大堆笨Robots。
10. Ram 的第一次攻擊，在酸性沼澤上有個洞穴。
11. Landon和科學家們，在洞穴中逃經這裡。
12. Ram 的軍官聚集在此會議室。
13. 去 Ram 基地的主要入口。
14. 這個洞穴引導至 Ram ，滑行掛勾在遺跡之下。
15. 不重要的地方，去練功或pas-s 皆可。
16. 一些 Ram 的戰士。
17. 這些場所進去就免不了一戰。

完結篇

一道門，無意識地伸到口袋裡拿出一張紙頭，低頭一看，咦？這不是那首領給我的地圖嗎？對照一下，那正是4F的一部分，暗門是在北方的房間！

於是大夥衝進去，一群Aci-diciums 迎面向我們圍來，好噁心的東西！打完時每個人也被強酸弄得差不多了，不免又是手忙腳亂地治療一番（唉！醫官眞命苦！）。在應該是暗門的牆（6處）上看了又看，忍不住去摸一下，居然摸不到，於是整隊人衝過去，才曉得這牆是立體投影的，不禁啞然失笑。

回到Landon的地方，他說：「你找到暗門了！？請把樓下被關的技術人員帶上來，這樣我們就可以逃走了！」

我們又下到3F把人接上來到Landon的地方，Landon一臉歉意地說：「我們要離開了。暗門後道路的末端有個洞可直達地面，但是那個洞裡面的酸液對你們和你們的裝備來說太強了，很抱歉你們不能走這條路，謝謝你們的幫忙。」Leander 也對我們說：「我必須和我的同胞一起走了，希望你們能完成任務……」說完，他們都走了。我們則找到1F的大門（13處）進入叢林，回到自已的太空船，起飛……

月球 TYCHO 基地

在金星軌道上航行時，Sco-t.Dos 通知我們先往月球一行，有 NEO 的人在 Chez Luna酒店等我們。到了月球的 Tycho 基地，好不容易才找到，原來是一間低級的飲酒、賭博場所。Anne點了一樣東西，六個人就在旁邊桌子等（選Downtown、Restaurant、Dive ，再選Order Food，Talk or Wait皆可），一位女侍走過來，Marry 眼尖，差點叫了出來，原來是 Wilma 。Wilma 笑著說：「我就是Wilma Deering ，我期待見到你們很久了。我需要你們去分散敵方的注意力…我必須去見某個人，但是 RAM 正在監視他，跟我來…」

她帶我們到一座單軌列車站，她指一輛私人的列車，又指旁邊一座負責接待的機器人說：「RAM 用那部機器人來監看那輛列車。那是 RAM 的戰鬥機器人（C-ombat.Robot ）僞裝的。收拾它，這樣我就可以和他會面。」

於是大家走到機器人的面前，Sue 向它微笑一下，丟下一顆 Chaff 榴彈，然後全部的人使出最厲害武器向它身上招呼，一下就解決了。

在替大家拔針治傷時，抬頭剛好看到 Wilma 悄悄地潛到列車門口，列車陰影中一個人交給她一包東西，然後兩人分頭走開了，Wilma 回到我們面前，送給我們一支針槍，說：「非常謝謝你的幫助！」然後就快速離開了。那支針槍是水星製的，太棒了！

回到 Salvation ，指揮官劈頭就說：「我們接到這項訊息，過來看看！」他指著一臺全面立體視訊機，一位 RAM 的女司令官顯示其上，她說：「我們已經抓到 Desert Runner的女首領，要救她的話就必須到一個私人的小行星基地，在Juno附近。不來她就得死！」

指揮官關掉機器和我們說：「這檔事必須擱一邊。地球的危機已迫在眉睫，繼續你們的任務，解散！」大家一出去後，就抱怨他爲何這樣說，Buck在轉彎處攔下我們說：「有時規則和命令是必須推翻的。因爲私人的友誼是遠大於一切的！」他說完就退在一旁讓我們過去。大家討論之後，決定去赴這充滿危機的會面（註12）。在 Salvation 補充彈藥和一切需要的東西，確定過後就出發。（到會面地點之前不能去其他的基地或星球，進入Juno的軌道畫面時，馬上選Rendezv-ous ，絕對不要選Juno。若不按照上面所說的來做，Rendezvous的選項會消失，就不能拯救Atha，註13。）

小行星 RENDEZVOUS 基地

到了Rendezvous，一進氣閘就有一堆敵人在「列隊歡迎」，好不容易解決之後，隧道裡傳出聲音：「我是 Gilbert 司令官，待會還有比這更困難的，你現在必須面對你的對手！」說完氣閘就關上，開始找吧！

走到第一個叉路，我們看到右邊有狙擊手向我們開槍，索性先往右邊走，當我們抓到狙擊手時，後面又湧上一小隊伏兵，居然前後都有 Have Combat Rob-ot，旁邊的敵人也帶著Stun榴彈，這場仗眞不好打， Skinner 和 Marry 都重傷昏迷不醒，其他人



也快差不多了。

正在忙著治療他們時，又傳出女人的甜美的聲音說：「哈！救一個人需要付出相當的代價吧！那就是 RAM 爲什麼會勝利的原因！」

看來這條不好走，回到第一個轉彎處，走另一條路，沿路上並沒有阻攔，到了第一扇門前，Asher 率先衝了進去，沒想到一堆Robots從二側湧過來，眞是……總算把它們打成破銅爛鐵了，但幾乎每個人生命點數也去了一半以上，隊友只好互相幫助醫療才告完全恢復。

這時擴音器又傳出聲音：「暖和了嗎？嘻嘻……」眞過分！

把電漿炮和榴彈發射器都重新弄好了之後，到了第二個門，有點不敢進去，還是被Anne一推才勉强進去的。一進去就看到Gillbert 押著Atha，後面關著一籠子的沙漠猴。

Gilbert 說：「你們剛才的努力奮鬥都白費了。讓你看著她死去和領教 RAM 的力量！」我們還來不及採取行動，她就把Atha推進那一籠沙漠猴裡面，一道透明的牆降下來擋住我們。她啓動控制箱，笑著說：「這是你們最後一戰了，享受下輩子吧！」她的眼睛閃爍著期待的光芒…一隻Robot 進來，Gilber微笑地舉起她的手指緩緩地向一個按鈕按下時，她的臉部突然閃過一陣困惑的表情，然後她就倒下了，背後站著Atha，手裡拿著一隻沙漠猴斷掉的爪子。

她一邊笑一邊玩弄那隻爪子說：「她太高估沙漠猴的力氣。

完 結 篇

唉唷……我需要你們幫助我到達任一個星球基地，我的朋友會助我回火星。」這個基地已經空了，除了 Gilbert 虛張聲勢的聲音還在迴盪。Atha的傷勢嚴重，我們必須扶她回我們船上。她很不情願地向我們表示謝意。Gilbert房間的控制箱把氣閘打開，我們就回到我們船上，離開這個私人基地，回到 Salvation 人都快癱了，睡覺去吧！

※註12：
不去救人不會影響結局。
※註13：
如果沒出現Rendezvous選項，不妨到附近的 RAM 小行星基地「拜訪」一下，例如PSYCHE的asteroid 或HYGEIA的 comm center ，再來時說不定Rendezvous選項就出現了。

把Atha救回以後，大家研究了過去所發生的事，發現漏了一條魚～ Talon ，聽說太空海盜的基地就在小行星帶上，在小行星帶中逐個去查。在Pallas的 Bar 裡，Anne點了杯飲料（Order a drink ）坐下來時把一位醉漢弄醒了，然後花了一瓶酒的代價從他手中換來可以啓動 Talon 基地Transponder 的通行卡。

在Psyche的軌道上截到一道從一個很小的地方上傳來很弱的遇難求救信號，於是我們追蹤而去（選Asteroid）。Skinner 把船停好了之後，螢幕上顯示這裡的氣壓很低……緊急照明燈閃爍著詭異的光芒，很難看清楚前面有什麼東西，於是大家小心地走到進入這個基地的氣門，居然氣門漏氣，好像有東西把氣門封鎖處弄壞，進入後……一件被咬得破爛爛的太空服從我們眼前飄過……。

先向左走，進入一個看起來很像是通訊室的房間，損壞的電器到處都是，但沒看到任何人…突然，好幾個黑影從四面八方急速向我們包圍起來— ECG ！好不容易解決牠們之後，Anne在療傷時問我會不會又感染大腦病毒，大家也回頭看我，我說我們這幾個人在間諜船任務之後就有免疫力，不要緊張， ECG 對我們威脅最大的地方還是牠的致命毒液（大隻的）。裡面有個房間，打開後發現一個縮成一團的礦工，全身沒有一處是完好的，正流著大量的血，我彎下去準備救他時，他阻止我且對我悄聲說：「Talon出賣了我們，這裡沒有寶藏……」就斷氣了。我們沈痛地離開這個房間……。

退回原路，向氣門右側搜索，進去後就看見幾個礦工的屍體飄浮過去，被咬得亂七八糟，突然，又有 EGC 襲擊！……好不容易砍掉牠們之後，再向前搜查，幾個礦工被睡眠固定帶綁住，給ECG 偷襲的機會……「等會兒！」Skinner 從床下撿到一張紙條，打開後發現有 Talon 的宣言及簽名：「你們曾經因替我安全地保管東西而得到賞賜。把這些保溫箱保管好，你們會得到豐富的報酬。～ Talon 」



繼續向前行，道路分成二條，先走右邊的，又分成二端……一大堆物品亂七八糟地丟在一起，ECG 把那些東西熔在一起保護某些東西……把那些 ECG 打發掉後（居然有Stage 3 ECG 出現）



，搜查後發現牠們保護的是 ECG 的蛹！「馬上摧毀！」我大叫著，催促其他人趕快做，不然孵化出來就……。

左邊的路末端發現一箱爆炸手榴彈，還有幾個空的恆溫器丟在一旁，上面寫著「Dr. Willam的私人財產」……其它的爆炸物可引爆而摧毀整個礦坑，於是設定在60（0～99，但你必須要逃出這個小行星，故時間可調久一點）然後儘快撤離，正要上船時，後面的 Marry 叫我們小心，回頭看時， Marry 已拿起電漿砲射那些正想要混上船的 ECG …解決後，大家趕快上船離開，然後一陣搖晃，那個小行星安靜地爆開了。

在Hygeia附近，發現一個通訊中心（Communicate Center），順道去搜查一下。一進去就是一隻 RAM 的重型 Robot 衝來，打完後，警戒燈還一直亮著，繼續搜查，最遠的一道門進去後就面對這裡的指揮官，他逃到另一個房間，留下他的軍隊來款待我們……輕鬆地解決他們之後，把一

完 結 篇

些次要的通訊器打爛，利用他們的控制板定出現在的方位和 NEO 連絡，他們非常高興我們所找到的。

並且開始搜尋以前被截到的機密通訊，做完後把控制板打壞…進入另一個房間，一個 Robot 阻止我們前進，打爛後進入第三個房間，那指揮官逃入第四個房間，把第三間的設備打爛後進入第四個房間，發現指揮官召集最後一批守衛，簡單地打發他們後，指揮官躲在最後一架通訊器的背後，把他和那座設備，一起徹底摧毀掉，出來後發現一個房間內裝著備用的通訊儀器，由一個Robot 守護……把 Robot 和那些備用的東西擊毀後，搜查其它地方都沒啥結果，大夥兒就回船上。

最後到了Talon's Base（若你有在Pallas的 Bar 中拿到通行證，就可以去各小行星看一下，會出現Talon's Base這個選項），一進去就是一堆 RAM 的士兵列隊歡迎，一個指揮官走出來，打開某些文件宣讀：「 Talon ，因爲你的錯誤，你的基地將被沒收，你的生命也要被……」有個人在那個指揮官耳邊講幾句話，他睜大眼睛看著我們，然後對士兵說：「管他是誰，先殺再說！」他就離開，留下我們和那些士兵對峙…總算清理掉那些垃圾。

進入另一扇門，那指揮官很訝異地看著我們：「這款事情怎麼會……」轉頭對他的人說：「你們試試看能不能把他們打敗，我有東西給你們。」他又離開了，留下我們和那些守衛對戰，戰後開始搜尋這個基地，咦？有守衛犬（Dog Gennies）！進入一個房間，發現 RAM 的技術人員在二個控制盤前工作，守衛跑向前來攻擊……房間另一扇門進去後有更多武裝士兵攻擊我們，指揮官又溜進另一個房間，繼續追！

最後，指揮官爬入最遠的控制盤，接近時有個聲音傳出來：「我很喜歡看到我的敵人戰鬥，有一些財物要給你們！」他瘋狂地笑著，一個暗門打開，一架Robot衝出來，射出一道燦爛的雷射，那股亮光連護目鏡都抵擋不住，那時我想我們完了，睜眼一看，那指揮官和那控制盤被射成灰燼，眞諷刺。

MERCURY MERCHANT'S AREA

回到船上，大家就衝向水星，進入水星軌道。先到 Hielo 把所有的武器都Ammo後就進入Mariposa Three ……。



我們從氣門走出來時，發現這裡是轉載區，除了我們這扇之外另有兩扇門，一扇門通往Mariposa ，另一扇門卻禁止進入，亮起警戒紅燈，我們進入往Mariposa 的門，一個機器人掃描過



完結篇

我們的藍色安全卡後說：「歡迎光臨水星，祝有個愉快的一天！」於是我們就進去了。

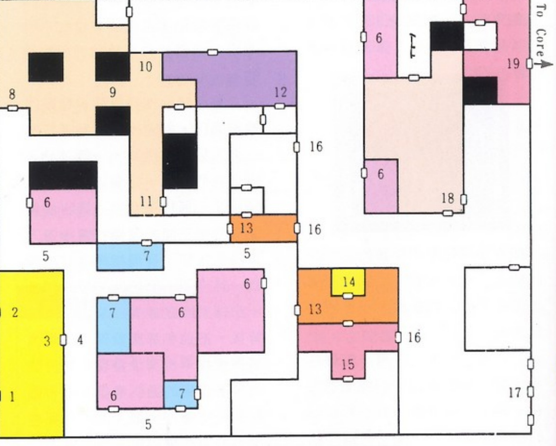


一進去就看到一個熟悉的身影向我們走來－那是 Wilma！Wilma小聲地說：「非常高興你們能潛入Mariposa，末日武器在Mariposa 的頂部，你們必須試著由Core爬到那裡，L.B.4，我現在要拿你們的通行卡，我的人會拿這張卡去干擾有安全系統的門。所以你們避開那些門，去找沒有防備的通道吧！」她離開了。

在搜尋當中，有個人經過我們身邊，輕輕說了一句One if by land，這時不知該如何是好，所以我和他打聲招呼（Accost），他對我大聲笑著，推推我然後就混入人群中不見了。（這時應該選 Talk，然後鍵入Two if by sea，他認爲你是舞者的隊伍，會指示你到Core的路。）



一進入Mariposa的 Marat's Bazaar就響起：「歡迎來到Marat's Bazaar，在裡面你可以找到任何你喜歡的古玩！」到處逛逛時看到古老的玫瑰色絲束，放在最新排行榜第一電玩的上面……一隻機械狗對著一張佈滿灰塵的照片叫著……一個磁片的裝飾盒，上面只能辨認出「Something si……」有隻鸚鵡停在一個木製的信箱上，叫得很大聲，看牠可憐，拿一些吃剩的麵包屑餵牠。（選 Feed it）牠停止叫喊，然後安靜地把食物吃光……看來我們已是鸚鵡的朋友了，牠高興地叫著：「密碼是 Bastille, Bastille……舞者將會解決雷射、雷射。」然後牠就飛走了。



KEY Wall Door Impassable

地圖說明

MERCURY MERCHANT'S AREA

1. 隊伍到達地點。
2. 此門進入後將有警鈴聲。
3. 警報系統會使隊伍安全通過。
4. Wilma 會在此和隊伍碰頭，並且收回通行卡。
5. 遇到一個怪人，他會說一些話和密碼。
6. 已關門的商店。
7. 一堆Robots駐守在此。
8. 隊伍經此去拿一支箭。
9. 一隻地球鸚鵡棲息在此。
10. 一個古代的電腦監視器可讓隊伍接觸到Scot.Dos。
11. 在此找到一些有用的繩子。
12. 這裡會遇到載著一堆東西的遊行隊伍。
13. 兩扇通往the Rue de Sol 的祕門。
14. 有關 Dancer commando訊息的房間。
15. 進入stock Exchange，隊伍可能遭埋伏，注意。
16. 假如隊伍已經奮戰通過了祕密通道。隊伍會跟著遊行至Holst Plaza。
17. 往 Joplin Plaza 警衛在此搜查很嚴密。
18. Holst Plaza 所在。
19. 進入核心地區。



完結篇

在一個陰暗的角落裡，看到一台螢幕打出字來：「Scot在這裡。在股市的電腦中發現Gavilan突然把地球的股票統統脫手，應該是末日武器快要發射了……



RAM 的競爭對手Sun King也突然地賣掉 Gavilan 的股票，有人說他有大麻煩了…快走，有人試著追擊我，保持警覺！」

有一扇門上面寫著「To Rue De Sol」旁邊有繩索，拿了繩子，進去那扇門。是一道長廊，長廊一出去就有人邀請我們參加化妝遊行（選 Yes）混入人群中開始跟著遊行隊伍跑。途中聽到音樂從飄在空中的立體音響傾瀉出來，多麼華麗的遊行隊伍啊！

安全人員向我們接近，Asher準備要掏出武器時，Sue 制止他說：「不要開火，無辜的受害人民會對 NEO 印象不好，而且會

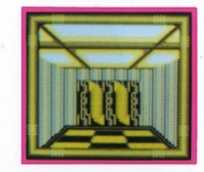


引起別人注意。」於是我們就跟著遊行隊伍走，安全人員因人群的關係而追不上我們。最後到了Holst Plaza，一進去後因人群的阻擋而出不去，於是朝內走，找到往Core的門。在進去前，Anne 說這是單向門，進去就出不來，反正也回不去了，走吧！

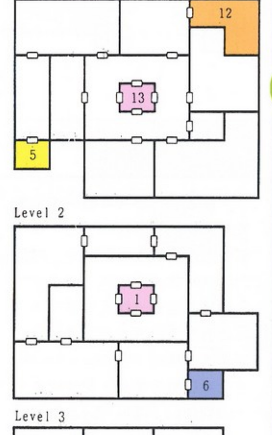


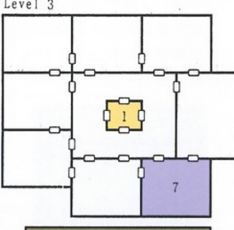
MARIPOSA CORE

到了Core時，先到最底下一層（進入Core時是1F，按D到地下一層）發現有許多Robots等在這，武器已對準我們，趕緊往上爬……。



在1F搜尋時，看到一隻Robot被設計來用做保持環境的整潔。它正在吸地板，正好有一枚銅幣在附近，Anne看那個銅幣很可愛，伸手把那枚銅幣搶過來（Grab coin），那架 Robot 完成工作後。回到它的儲存室（選Grab coin，再選Pickpocket技能最高的人，失敗的話就和Robots大打出手才能拿到。Copper coin是和Sun king見面時必備的東西）。





KEY Wall Door



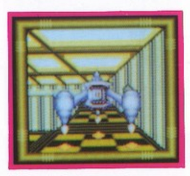
完 結 篇

到了2F，一出去就看到一隻銀的梟，它的眼睛是用紅寶石鑲的，而它的翼是用銀箔塑成的。在二樓的一個房間內發現一只箱子，搜查時（選 Yes ）找到一隻戰鬥時的號角和法國大革命時用的餐巾式領巾，再找時（選 Yes ）找到一個象牙製的處決台和二頂撲白粉的假髮，繼續找（選Y-es）找到一枚有梟圖案的銀幣，

KEY
Wall
Door
Impassable

Level 4
Level 5
Level 6
Level 7
Level 8

接著3F一出去就是一隻金鷹虎視眈眈地看著我們。它的每一根羽毛都是用金絲編成的，翅膀閃耀著綠寶石的光輝……在其中一個房間看到一枚金幣鑲在牆上，上面有隻很細緻的老鷹圖騰，要拿嗎？是的（選 Yes ）Anne把安全系統解決掉後，把金幣拿來，回到Core（選By-Pass Security 技能最高的人，失敗的話將會引發警報，和Robots大打出手以得到金幣）。



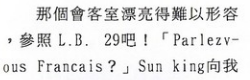
爬到了4F，一出去就看到一隻鑲滿鑽石的鳥。唯一的門旁站著一位侍者，他穿著美國革命時的軍服，「嘿！」他悄聲地說：「要找Sun king嗎？」「是的。」（選 Yes ）「如果你要和他說話的話，你必須帶禮物去。」他警告我們：「在底下每一層找尋一件禮物吧！」我們在一旁偷笑，三件硬幣不正好是三個禮物嗎？在其中一個房間放著一張棋盤，棋子的形式是 RAM 的軍官和法國大革命的士兵。一位老者問：「密碼？」「Bastille」「希望玩一盤棋嗎？」「 Yes 」最後他以很小的差數勝了，當我們準備離開時，那老者說：「要是你們去見Sun king，告訴他你們會說法語。」

地圖說明

MARIPOSA CORUE

1. 無重力中心區通過這裡。
2. 無法到達其它房間，只能向上或向下走。
3. 這是the Sun king's觀眾的所在地。
4. 付了錢才准進入。
5. 一個笨 Robot 在此，跟它玩玩。
6. 吵雜的密室，保持搜尋（Silver coin）。
7. Robots保護金幣，隊伍一定要得到它。
8. the Sun king's的臥室。
9. the Sun king's的衣櫥。
10. the Sun king's的起居室。棋盤上放著的政治觀點資料。
11. 裡面有鳥籠，打門籠門讓所有的鳥飛走。
12. MARIPOSA Core的武器控制室。
13. 隊伍從這裡進入 MARIPOSA CORE 。
14. 核心區的最高點，可引望至Mercurian Finale。
15. 有個衛兵駐守在此。
16. 可由此往MERCURIAN FINALE。

在Sun king的會客室外面站著一個守衛，他問：「你們希望成為Sun king的聽眾嗎？」「Yes」「你至少必須帶三項禮物才能被允許進入，帶了嗎？」「Yes」那守衛看著硬幣，說：「我會把這些東西給他看的，等著。」最後，門打開了，那守衛說：「Sun king允許你成為他的聽眾。」就放我們進去。



完 結 篇

那個會客室漂亮得難以形容，參照 L.B. 29吧！「Parlezvous Francais？」Sun king向我



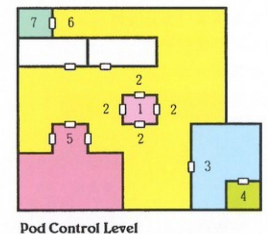
們詢問，我們就回答No的答案（選 Oui ），後面接著一堆法語，大家只有唯唯諾諾地點頭（一直選 Oui ），大意是：「你們為何在這，是舞者嗎？」「 Oui 」「啊哈！我的鄰居！為了神聖的革命！你將會接收 RAM 的末日武器而把控制權交給我嗎？」「 Oui 」「或許你會。擁有這種武力，我將可以統治太陽系……（後面就不懂了）」「我的人會撤掉Core 裡面的雷射，他們會跟著你們，但是戰爭的榮耀是歸於你們偉大的戰士……」然後我們就出來了。

到4F唯一通往Core的門，那侍者說：「我被命令要跟在你們後面，確定Sun king所交待的事完成，你們不會看到我，但我就在附近。」

MERCURIAN FINALE

從Core的4F到最高一樓都沒什麼困難，出去時就聽到「武器系統準備好了，瞄準系統正做最後測試……Holzerhein. Dos 可以開始倒數計時……」Scot. Dos出現在我們面前：「你們正好趕上，他們正在做最後的檢查，準備射向附近的小行星帶。」他展示正在測試中的雷射給我們看。「電源室（Power Room）在武器控制層（ Weapons Cohntrol Level ），找到並且阻斷系統電源，這將會給你足夠的時間去摧毀武器，走緊急用樓梯（Emergency stairs），別管警鈴了！」女人的聲音響了起來「Holzerhein. Don 的允許已經下來。開始倒數計時，40……」天啊！這下可慌了手腳，一頭栽進Security Office，面對一大堆 RAM 的士兵，只好硬著頭皮，幹了！（ Fight ）……總算打完之後發現裡面有一架電梯，只能到逃生艇控制中心（Pod Control Level），大家到了Pod Control Level後沿著路找，路的另一端是緊急用樓梯，一打開，警鈴就響了，不管它，大家就衝上Weapon Control Level 。

到了 W.C.C 後開始找 Power Room，在最後五秒找到了，雖然突然關掉強大的電流是很危險的事，Marry 搶先把電源關了（選 Yes ，選 Repair Electrical Skill 點數最高的。若是失敗了，全體隊員都會被電到，不過電



Pod Control Level

Weapons Control Level

KEY
Wall
Door



完結篇

地圖說明

MERCURIAN FINALE

1. 核心區重心引力的最高點，假如隊伍接到訊息，不要往下走。
2. 在此準備一戰吧！
3. 衛兵看守著昇降梯。
4. 昇降梯只通往Pod Level。
5. 警衛監視站。
6. 此門有警報系統，此路通往上層。
7. 由此可通往本區其它三層。
8. Pod 的控制中心。
9. 離開Mariposa之地方，但得先完成任務。
10. 無法進入。
11. 隊伍從這裡破壞站區內的動力。
12. the Retinal Lockpick隊伍可由此往金星。
13. the Poomsday Laser 的觀察室。
14. 通往武器控制中心，但得先破壞站區內動力，才能進入。
15. 武器控制中心。

源還是關了）廣播員說：「電源中斷，改用備用電源，倒數中止。」大家才喘一口氣下來，開始在這一層尋找控制末日武器的地方……。

我們發現有一扇門可用金星的Retinal Lockpick打開，進去後發現又是另外的區域。走到一扇門，上面寫著「Weapons Control」中大獎了！那扇門因電力不夠而開啓著，於是我們進去了……。

一進去就看到整排的儀器都有人操作，守衛向前攻擊我們……總算塵埃落定。整個房間已在我們控制之中，Anne和我找到了自毀裝置，並啓動它，又傳出語音：「現在是緊急狀態，自毀裝置將倒數65秒後爆炸。在倒數計時前有兩分鐘可以中止……」R-AM的士兵衝入房間內，想把倒數計時關掉，怎麼可能讓他們得逞？於是迎向前去做掉他們。解決後，那位Sun king派來的人出現，說：「Sun king不希望末日武器摧毀，關掉它！」當我們不理會他時，他一邊跑向門，一邊說：「Sun king的詛咒將會降臨你們的頭上……！」就不見了，倒數計時開始了，我們開始奔向Emergency Stair……。

突然，衝出一隊高喊著「革命萬歲！」的士兵，是Sun king派來的，幸好動作快，及時把他們砍光，不然，他們的火箭高爆彈就臨到我們頭上了……撿起火箭筒，又向前奔去，又碰到一隊，馬上用一個電漿彈和火箭彈來應付……到了Emergency Stair時，我們就到逃生艇控制層（Pod Control Level）。Scot. Dos 幫我們通過安全檢查，出來就搭上其中一個 Pod ，然後彈射出去……末日武器變成一團安靜的火球，它的碎片撒入宇宙中，成爲太空垃圾，現在，Mariposo的頂部很明顯地不再有攻擊的能力了……。

Wilma 很快地趕來，把我們的救生小艇抓上來，Scot. Dos接手把船開回 Salvation ，Wilma對我們每一個人都輕吻一下，說：「你們已成功地達成在 NEO 歷史中最重要的任務，你們已拯救了地球！而且使 RAM 失去他們的同盟，就像失去他們末日裝置一樣，沒有人會笨到再去相信他們。你們是 NEO 的英雄，而我希望你們能長久地和我們在一起。你的任務已經結束了！」

到了 Salvation ，當我們一進入氣門，馬上被一群由指揮官帶領的歡迎隊伍包圍，指揮官叫他們暫停一下，轉頭過來對我們說：「歡迎回來！你們已經拯救了地球，驅退了Holzenhein. Dos和它的 RAM 武力……」Buck走向前打斷Turabian的話，說：「我只希望能和你握個手並感謝你們救了地球和所有的人民。若每個人都像你們， RAM 根本沒有機會。」說完，大家又開始熱鬧起來，簇擁著我們進入慶祝的會場……。

我們簽下名字……

Asher —男戰士
Sue —女戰士
Skinner —駕駛員（男）
Marry —機械士（女）
Anne —女流浪者
Jared Wise—男醫官兼記錄

臺北、臺中資訊展　連袂報導

採訪／陳道

台北之行

80.12.7　AM 8:30

一大早跑到公司拿了些資料，和同事寒喧一陣後，便向台北出發了……經過近五小時的搖晃後，終於到達了台北，一上火車站大廳，哇！還眞不是普通的大，光是買車票就折騰了好一陣子，一看已經三點多了，再不去就要關門了。

一路上在與計程車司機天南地北大戰幾回合後，終於到達了世貿，趕緊衝進世貿，人潮著實不少，經過一番衝鋒陷陣後，終於到達了軟體世界的攤位，在與工作人員打過招呼後，連忙拿出相機連拍了7、8張。

此次資訊展的主題爲個人電腦的多元化資訊服務，要達到此一目標，電腦網路也是勢在必行的。在台灣的電腦網路大部分都是用在政府及公營事業上，並未用到個人電腦上，雖然美國在網路方面已非常普及，但在我們國內還是在一個成長的階段，這也是國情不同的緣故。

此次軟體世界的攤位仍跟往昔一樣人潮不斷，據筆者觀察，很可能是整個資訊會場人口密度最高的地方。本次的場地略嫌小些，所以軟體世界的攤位總是人潮不斷，擁擠不堪，簡直都快透不過氣來了，所以建議公司就算不替員工想想，也應該爲消費者想想才對，看到消費者擠成一堆，簡直是不忍目睹。



當筆者要橫越攤位時，都是從旁邊的攤位借道而過，否則那麼短短的一段路，走一分鐘都還不見得走得過，這可是千眞萬確的事，只要有去過的人都可證明此言不假。

由於此次台北之行只有兩天，所以隔天特別起個大早，趕到會場拍了幾張會場寫眞，到下午時便匆匆南下，結束了這段台北之行。

台中之行

80.12.14　AM 8:50

早上起得太晚，偏偏又遇到一位手腳特慢的計程車司機，眞是「急驚風遇上慢郎中」，差點沒急昏在車上，還好及時趕上了開幕典禮。在一些貴賓的致辭及頒獎典禮後，中區資訊展正式揭開序幕。



中區資訊展分爲三個館，雖然這樣可以疏解人潮，但感覺上卻比較鬆散，而且也因爲台中沒台北進步，所以展出的



內容也較弱，跟台北比起來感覺上氣氛較沈悶。

在台中世貿的軟體世界攤位比台北大，而且風水又好，擺設起來的感覺蠻不錯的。攤位剛好位於第一館的出口，通風良好，剛好爲專心選購遊戲的消費者帶來一陣涼爽的風，選起遊戲悠閒自在，不像台北世貿又悶又熱，



讓人覺得心浮又氣躁，無法仔細的選購遊戲。寬敞的遊戲架更不會讓消費者擠成一堆，而遊戲展示區剛好與遊戲架有一段距離，不會讓觀看遊戲的人與選購遊戲的消費者擠在一塊，不過唯一的缺點就是出口都被軟體世界的消費者堵塞了。

在經過兩天的採訪後，便返回高雄了。

結語

縱觀此次資訊會場上，以吞食天地最看好，銷售量已在三國演義之上，前途看好，最新的軟體世界雜誌及電腦遊戲世界也都銷售一空。

不過在看過一些新遊戲的介紹後，覺得個人電腦的升級已是迫在眉睫了，否則很可能到了明年就會面臨無遊戲可玩的窘境，並不是筆者信口胡謅，因爲這是由軟體世界的駐美特派員亞佛列德從美國所 FAX 回來的消息，此篇文章預定在軟體世界雜誌第35期刊出，關心電腦遊戲的玩家相信你們不會錯過的，因爲這牽扯到問題蠻廣的，一不小心便會多花了許多的冤枉錢，玩家不可不看，想買電腦的人更要注意。

在看過幾個金磁片獎的作品後發現，大體上來講都不錯，但是覺得 Bug 多了點，以及老是要在練功上花費太多的時間，總覺得方向老是走偏了。筆者覺得國內寫遊戲的作者功力並不差，而且寫出來的遊戲也就代表作者，總不希望遊戲被罵得亂七八糟的吧！雖然寫遊戲可以賺錢，但是遊戲如果都能讓玩者個個都豎起大拇指稱讚不停，筆者想這才是令作者最窩心不過的了。所以希望有志寫Game的作者除了賺錢外，也要對遊戲負責。

最後對於我們勞苦功高的工作人員，筆者在此代表公司對於他們爲資訊展所付出的心力，致上最高的敬意，每個到過軟體世界攤位的消費者對他們應該都不陌生才對。

另外由於高雄的資訊列車來不及進站，所以就沒爲各位讀者報導了，還望各位見諒，在此致上萬分的歉意，咱們下次再見囉！Bye Bye！！

三國演義 修改工具程式（三）

／Trillion

一、選單的製作



這一回來介紹「選單」的製作：移動反白條到想要的項目上，按[ENTER]鍵即執行該項功能。

本程式一開頭選擇各時期原始資料或儲存進度，以及選擇資料類別（諸侯、郡、人物）就是使用這樣的選單，也都調用（即CALL） MOV_BAR 這個程序來完成工作。

在講解之前請讀者仔細比對 *Peter Norton組合語言全書*附錄 B ，DISPATCH.ASM裡的DISPATCHER 程序和本程式的 MOV_BAR 程序，兩者是不是很相像？沒錯， MOV_BAR 正是一個「吸收別人手法爲己用」的範例。

吸取別人的手法，首先要分析清楚其處理程序的步驟，有的步驟可以調換順序，有的一調換就會出錯，譬如沒達成自己想要的結果，或者導致當機。看不出可不可以調換，怎麼辦？調換之後，組譯、連結、執行看看便知分曉！

要知道「處理程序＋資料結構＝程式」（註1），沒有對應的資料結構配合，再好的處理程序也無用武之地。最簡單的型式就是變數的設置，例如設定col_ul_bar等變數，再設定適當值，MOV_BAR 才能照你的意思正確執行。所以研究時必須搞清楚每個變數設置的用意。

有了以上的認識之後，開始來談 MOV_BAR 的製作。

爲了得知使用者的操作， MOV_BAR 和DISPATCHER 都調用READ_KEY讀取鍵盤輸入，判斷是特殊鍵還是一般鍵，然後查表，執行對應的程序。

比較tbl_proc_mov_bar和DISPATCH_TABLE兩表格，讀者可以發現tbl_proc_mov_bar裡只放了上下左右移動反白條的四個程序，不像DISPATCH_TABLE還有顯示前後磁區、將資料寫入磁碟等三個程序。這個差異從程序名稱就可以看出來：DISPATCHER是一個工作分派者，所以大小事一把抓，舉凡使用者面對畫面上半個磁區資料的一切操作，包括移動反白游標、換頁、換磁區、寫入磁碟、讀取自鍵盤輸入的十六進位數值等等都要經手處理。 MOV_BAR 則是個一般性的工具程序，只要符合應用特性：出示選單內容，移動反白條變更選項，按[ENTER]選定執行項目（記錄下項目編號），就能調用 MOV_BAR 來完成。

請注意：雖然 MOV_BAR 傳回鍵值，但只是用來判別是選定（[ENTER]）還是離開選單（[ESC]）而已，至於選定第幾項則是由變數no_bar來傳達，讓調用 MOV_BAR 的程序來決定執行對應的程序。如此， MOV_BAR 才能成爲一般性的工具程序。

純從使用者的觀點來看，「選擇時期或進度」和「選擇資料類別」這兩選擇頁有下列不同點：

1. 選單內容不同
2. 選項文字長度不同
3. 總項數不同
4. 排數不同
5. 每一排的項數不同

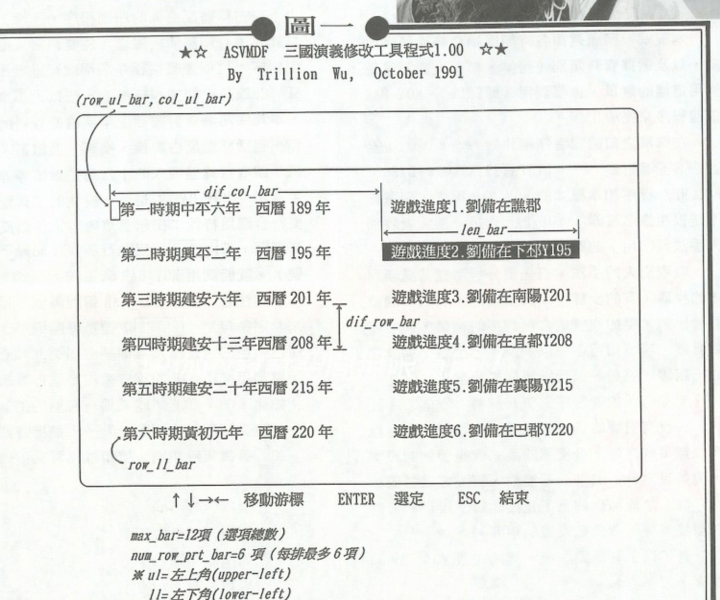
6.起始座標不同

7.項目文字間距不同

聰明的你是否已經想到異中求同的關鍵所在呢？對啦，如果設置幾個變數，在調用 MOV_BAR 之前先把資料放入這些變數中，MOV_BAR 只要依這些變數裡資料來做，不就可以用到很多場合嗎？這就是設置row_ul_bar等變數的用意（row_ul_bar等變數的意義請見圖一）。

MOV_UP_BAR等程序如何使用這些變數的資料呢？仔細觀察MOV_UP_BAR等程序，你將發現它們只是負責更動變數值而已，並未執行反白條的移動。因為 MOV_BAR 在調用這些程序之前一律擦掉反白條，返回再出示反白條，如果出示反白條所依據的資料變更了，不就造成反白條移動了！

如果選項數目是11項，右下角剛好缺一項，MOV_BAR 還能適用嗎？當然可以，MOV_DOWN_BAR先檢查反白條是不是已經在最後一項，以及MOV_RIGHT_BAR 檢查是否no_bar是否會超過選項總數的目的，就是為了處理這種情況。



圖一

★☆ ASVMDF 三國演義修改工具程式1.00 ☆★
By Trillion Wu, October 1991

max_bar=12項（選項總數）
num_row_prt_bar=6 項（每排最多6項）
※ ul=左上角(upper-left)
ll=左下角(lower-left)

二、資料的安排與存取



學到這裡，各位讀者應該已有這樣的認識：如果定義資料時用DB，就用8 bits暫存器（如AL）載入；如果用DW定義，就用 16 bits暫存器（如AX）載入。

我們來看 MOV_BAR 裡一個比較特別的寫法：

```
MOV     DX,WORD PTR col_ul_bar
```

col_ul_bar是以DB定義，這道指令執行之後，DH、DL的內容會什麼？答案是 DL=col_ul_bar，DH=row_ul_bar 。row_ul_bar正是緊接在col_ul_bar之後的byte內容。記得 80x86 存取資料是反順序的嗎？（見圖二）



圖二

```
高位址
□→row_ul_bar→DH┐
□→col_ul_bar→DL┴DX
低位址
平常寫法是：
MOV     DL,col_ul_bar
MOV     DH,row_ul_bar
```

col_ul_bar和row_ul_bar兩者可以隨便擺，兩指令的總執行週期是 2x(10+EA) ，而MOV DX, WORD PTR col_ul_bar的執行週期是 14+EA ，是不是比較快？

只不過把資料安排成這樣：

```
col_ul_bar      DB      0
row_ul_bar      DB      0
```

程式寫法平淡無奇，卻已達成加快處理的效果，你們是否已感覺到資料安排的重要性？

三、模組設計三法則



*Peter Norton組合語言全書*第十三章提到「模組設計三法則」，導循「三法則」使用暫存器傳入、傳回資料的好處的確很大：

1.不必看註解就可以料到CALL之前後要用到那些暫存器；如果程序名稱取得好，還可以料到CALL之前需設定那些暫存器，CALL之後那些暫存器含有回傳值。

2.暫存器使用有原則可循，寫作速度會較快，指令之後的註解也少了，還不容易出錯。

原則畢竟只是原則，應用上還是有需要破例的時候，像MOV_UP_BAR，就以DX傳回值，省去在AX、DX兩者間之傳送。這樣做之後，會造成多大的困擾？事實上MOV_UP_BAR等程序只供 MOV_BAR 調用，對其他程序的寫作根本沒有影響。

四、操作指引



我沒把顯示操作鍵指引放進 MOV_BAR 裡，因為觀察現有各種軟體的選單操作，可用操作鍵數目不一，有多到要利用F1鍵開啓另一視窗來顯示的。不把顯示操作鍵指引放在 MOV_BAR 裡，可以使 MOV_BAR 的運用更具彈性。

五、問與答

問： 我看過LEA DX, STRING跟MOV DX, OFFSET STRING兩種寫法，顯然這兩種寫法的作用相同，請問兩種寫法那一種比較好？ LEA 是80x86 基本指令，OFFSET是MASM提供的，如果有優劣之分，不就有一個是多餘的嗎？

答：MOV DX, OFFSET STRINT是藉用組譯程式的幫助，先行算出STRING的OFFSET值， MOV 時只是簡單把常數放入DX；而 LEA 的用途是計算有效位址（ Effect Address ），計算是一件相當耗時間的動作，自然比較慢，但仍然有其存在的價值。

假設這時候 BX=2 ，OFFSET STRING=10 ，LEA DX, STRING用 DEBUG 看變成LEA DX, [000A] ，MOV DX, OFFSET STRING則變成LEA DX, 000A，執行後DX都是000A，當然選用第二種寫法。

注意，並不是任何情況都可以代換，請看下面的例子：

```
(1) LEA   DX,STRING[BX]
(2) MOV   DX,OFFSET  STRING[BX]
```

第一種寫法用 DEBUG 看變成LEA DX, [BX+000A] ，相當於LEA DX, [0002+000A] ，執行後 DX=000C ；而第二種寫法則變成 MOV DX, [BX+000A] ，相當於MOV DX, [0002+000A] ，是把 DS: 000C處的WORD內容載入到DX內。兩者大不相同！

問：根據我查書，書上都寫說螢幕位址是由B000 : 0000開始，我在這段位上填入字元碼，如用 Debug ，我是用

```
-FB000:0000  L8  41  70  42  70  43  70  44  70
```

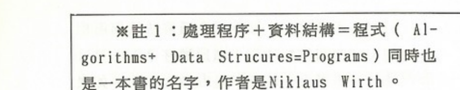
照理說螢幕上會出現反白的ABCD四個英文字母，但卻未出現；改用 MASM 5.0 版來做，也沒有字母出現，請問為何如此？我的螢幕是 VGA ，這是否有差別？

答：彩色螢幕的文字頁是從 B800: 0000開始，單色螢幕才是從 B000: 0000開始。 VGA 螢幕當然是彩色螢幕，不要被螢幕上的黑底白字給騙了。不信，用 Debug 試試這個指令：

```
-FB800:0  L10  41  71  42  72  43  73  44  74  4
5  75
```

你會看到同是白色底但顏色各不相同的五個英文字母。

你懂得換用另一種工具嘗試同一構想，這是非常值得嘉許的，持續下去，你會得到很多書本上找不到的寶貴經驗。


※註1：處理程序＋資料結構＝程式（Algorithms+ Data Strucures=Programs）同時也是一本書的名字，作者是Niklaus Wirth。

列表

```
;-------------------------------------------;
;鍵碼                                        ;
;-------------------------------------------;
KEY_ENTER       EQU     0Dh
KEY_ESC         EQU     1Bh
KEY_ADD         EQU     2Bh     ; +
KEY_SUB         EQU     2Dh     ; -
KEY_EQU         EQU     3Dh     ; =
KEY_UP          EQU     48h     ; ↑
KEY_DOWN        EQU     50h     ; ↓
KEY_LEFT        EQU     4Bh     ; →
KEY_RIGHT       EQU     4Dh     ; ←
KEY_PGUP        EQU     49h
KEY_PGDN        EQU     51h
KEY_F5          EQU     3Fh
KEY_F6          EQU     40h
;-------------------------------------------;
;主視窗上下左右四界                            ;
;-------------------------------------------;
ROW_UL_WIN   EQU  (ROW_UL_BOX+3)              ;左上角
COL_UL_WIN   EQU  COL_L_STT
ROW_LR_WIN   EQU  (ROW_UL_BOX+HIGHT_BOX-2)    ;右下角
COL_LR_WIN   EQU  COL_R_STT

  DATA
;-------------------------------------------;
;調用 MOV_BAR 之前必須設定的變數                ;
;-------------------------------------------;
  col_ul_bar        DB      0   ;  配合程式寫法，
  row_ul_bar        DB      0   ;  順序不能調換。
                    ;↑左上角選項文字的起始 (row, col)，
                    ;  同時也代表反白條移動的上方、右方界限
  dif_row_bar       DB      0   ;選項文字的 row 差距
  dif_col_bar       DB      0   ;每一排選項文字起始
                                ; col 的差距
  max_bar           DB      0   ;選項總數
  num_row_prt_bar   DB      0   ;每一排的選項總數
  len_bar           DW      0   ;反白條長度
  row_ll_bar        DB      0   ;左下角選項文字的 row
                    ;↑同時也代表反白條移動的下方界限
  no_bar            DB      0   ;目前反白條所在選項編號
                    ;↑按ENTER鍵之後，即代表所選項目編號

  tbl_proc_mov_bar  LABEL   BYTE
        DB      KEY_UP
        DW      OFFSET  MOV_UP_BAR
        DB      KEY_DOWN
        DW      OFFSET MOV_DOWN_BAR
        DB      KEY_LEFT
        DW      OFFSET  MOV_LEFT_BAR
        DB      KEY_RIGHT
        DW      OFFSET MOV_RIGHT_BAR
        DB      0

  CODE
;-------------------------------------------;
;輸入：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;      CX =長度                               ;
;-------------------------------------------;
ERASE_BAR       PROC
        push    dx
        CALL    GOTO_XY
        MOV     DL, 7               ;黑底白字
        CALL    WRITE_ATTRIBUTE_N_TIMES
        pop     dx
        ret
ERASE_BAR       ENDP
;-------------------------------------------;
;輸入：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;      CX =長度                               ;
;-------------------------------------------;
WRITE_BAR       PROC
        push    dx
        CALL    GOTO_XY
        MOV     DL, 70h             ;白底黑字
        CALL    WRITE_ATTRIBUTE_N_TIMES
        pop     dx
        ret
WRITE_BAR       ENDP
;-------------------------------------------;
;輸入：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;傳回：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;-------------------------------------------;
MOV_UP_BAR      PROC
        push    ax
        MOV     AL, DH
        CMP     AL, row_ul_bar      ;反白條已在頂端？
        JLE     exit_mov_up
        SUB     AL, dif_row_bar
        MOV     DH, AL
        DEC     no_bar
  exit_mov_up:
        pop     ax
        ret
MOV_UP_BAR      ENDP
;-------------------------------------------;
;輸入：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;傳回：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;-------------------------------------------;
MOV_DOWN_BAR    PROC
        push    ax
        MOV     AH, no_bar
        INC     AH                  ;先增加，後檢查
        CMP     AH, max_bar         ;反白條已在最後一選項？
        JGE     exit_mov_down
        MOV     AL, DH
        CMP     AL, row_ll_bar      ;反白條已在底端？
        JGE     exit_mov_down
        ADD     AL, dif_row_bar
        MOV     DH, AL
        MOV     no_bar, AH
  exit_mov_down:
        pop     ax
        ret
MOV_DOWN_BAR    ENDP
;-------------------------------------------;
;輸入：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;傳回：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;-------------------------------------------;
MOV_LEFT_BAR    PROC
        push    ax
        CMP     DL, col_ul_bar          ;反白條已在左端？
        JLE     exit_mov_left
        SUB     DL, dif_col_bar
        MOV     AL, num_row_prt_bar
        SUB     no_bar, AL
  exit_mov_left:
        pop     ax
        ret
MOV_LEFT_BAR    ENDP
;-------------------------------------------;
;輸入：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;傳回：(DH, DL)   =   (row, col)起始座標       ;
;-------------------------------------------;
MOV_RIGHT_BAR   PROC
        push    ax
        MOV     AL, dif_col_bar
        OR      AL, AL                  ;選項不只一排？
        JZ      exit_mov_right
        MOV     AH, no_bar
        ADD     AH, num_row_prt_bar     ;先增加，後檢查
        CMP     AH, max_bar             ;超過選項總數？
        JGE     exit_mov_right
        MOV     no_bar, AH
        ADD     DL, AL
  exit_mov_right:
        pop     ax
        ret
MOV_RIGHT_BAR   ENDP
;-------------------------------------------;
;輸入：DS: DX=OFFSET ary_ptr_prm_... 之類     ;
;傳回：無                                     ;
;-------------------------------------------;
WRITE_MENU      PROC
        push    ax
        push    bx
        push    dx
        MOV     BX, DX
        MOV     CH, ROW_UL_WIN
        MOV     CL, COL_UL_WIN
        MOV     DH, ROW_LR_WIN
        MOV     DL, COL_LR_WIN
        CALL    CLEAR_WINDOW
        MOV     DL, col_ul_bar
        INC     DL                  ;字前留一空格
        MOV     AH, max_bar         ; AH= 總剩餘項數
  next_col_menu:
        MOV     DH, row_ul_bar
        MOV     AL, num_row_prt_bar ;AL=這一排剩餘項數
  next_prt_menu:
        CALL    GOTO_XY
        push    dx
        MOV     DX, [BX]
        CALL    WRITE_STRING
        pop     dx
        ADD     BX, 2               ;移指下一字串
                                    ;（每一OFFSET佔2 bytes）
        ADD     DH, dif_row_bar
        DEC     AH
        JZ      end_disp_menu       ;全部寫完？
        DEC     AL
        JNZ     next_prt_menu       ;這一排寫完？
        ADD     DL, dif_col_bar
        JMP     next_col_menu
  end_disp_menu:
        pop     dx
        pop     bx
        pop     ax
        ret
WRITE_MENU      ENDP
;-------------------------------------------;
;輸入：DS: DX=OFFSET ary_ptr_prm_... 之類     ;
;    ☆須先設定 row_ul_bar... 等八個變數之值     ;
;傳回：AL =鍵碼                               ;
;      AH =無意義                             ;
;      設定no_bar                             ;
;-------------------------------------------;
MOV_BAR         PROC
        push    bx
        push    cx
        push    dx
        CALL    WRITE_MENU
        MOV     DX, WORD PTR col_ul_bar
                ; ↑(DH, DL) =(row, col)
        MOV     CX, len_bar
        CALL    WRITE_BAR
  read_next:
        CALL    READ_KEY2
        OR      AH, AH
        JZ      ascii_key
        MOV     BX, OFFSET tbl_proc_mov_bar
  special_loop:
        CMP     BYTE PTR [BX] , 0
        JE      read_next
        CMP     AL, [BX]
        JE      proc_special
        ADD     BX, 3
        JMP     special_loop
  proc_special:
        CALL    ERASE_BAR
        INC     BX
        CALL    WORD PTR [BX]
        CALL    WRITE_BAR
        JMP     read_next
  ascii_key:
        CMP     AL, KEY_ESC
        JZ      SHORT exit_mov_bar
        CMP     AL, KEY_ENTER
        JNZ     read_next
  exit_mov_bar:
        pop     dx
        pop     cx
        pop     bx
        ret
MOV_BAR         ENDP
```

待續

組合語言學與問



銀河飛將 II

無敵修改程式・2・

／張偉恩

銀河飛將II的動畫情節確實很流暢，可是卻改以劇情爲主而非決戰，也許是臺灣改得太厲害了（像銀河飛將 I 中的F-ralthra 只要幾發就解決了），讓ORIGIN公司知道的緣故吧？

圖一是修改 WC2.EXE ，圖二是修改銀河飛將 I 無敵修改程式WING.COM（見軟體世界雜誌第28期，建議用DEBUG keyin 會較好），依照劃線部份修改即可得一架無敵戰機助你早日完成任務。

使用方法是先執行修改過的WING.COM，再執行修改過的W-C2.EXE。

圖一

```
File=WC2.EXE        Relative sector 0000359, Clust 00965, Disk

Displacement ----------- Hex codes -----------
 0256(0100)  E8 03 7D 5B 8B C7 C1 E0 02 8B 56 FC D1 E2 03 C2
 0272(0110)  05 80 66 89 46 FE 8B 5E FE 8B 07 CD 05 90 83 7E
 0288(0120)  08 00 7E 06 C7 07 00 00 EB 35 8B 46 08 F7 D8 8B
 0304(0130)  5E FE 89 07 83 FE FF 74 23 8B DE D1 E3 83 BF AA
 0320(0140)  64 08 75 18 0B FF 75 04 6A 0A EB 02 6A 01 57 6A
 0336(0150)  0A 9A 95 07 18 00 83 C4 06 E9 45 01 E9 42 01 83
 0352(0160)  FE FF 74 20 8B DE D1 E3 83 BF AA 64 08 75 15 0B
 0368(0170)  FF 75 04 6A 0A EB 02 6A 02 57 6A 09 9A 95 07 18
 0384(0180)  00 83 C4 06 8B C7 BA 0C 00 F7 EA 05 26 4D 50 FF
 0400(0190)  76 06 9A 82 08 30 00 83 C4 04 89 56 FA 89 46 F8
 0416(01A0)  83 7E FA 00 7C 10 7F 07 81 7E F8 B5 00 76 07 C7
 0432(01B0)  46 FC 03 00 EB 14 83 7E FA FF 7F 0E 7C 07 81 7E
 0448(01C0)  F8 4B FF 73 05 C7 46 FC 02 00 8B C7 C1 E0 03 8B
 0464(01D0)  56 FC D1 E2 03 C2 05 A8 66 89 46 FE 8B 5E FE 8B
 0480(01E0)  07 29 46 08 83 7E 08 00 7F 03 E9 AA 00 C7 07 00
 0496(01F0)  00 8B DF D1 E3 81 BF 68 47 01 80 74 20 8B DF D1
```

圖二

```
File=WING.COM       Relative sector 0000000, Clust 01349, Disk

Displacement ----------- Hex codes -----------
 0000(0000)  E9 8D 00 4C 52 47 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)  2E A3 06 01 2E 8C 1E 08 01 81 FB 80 66 74 13 81
 0032(0020)  FB 82 66 EB 14 29 46 10 2E A1 06 01 2E 8E 1E 08
 0048(0030)  01 CF 58 05 2E 00 50 EB EF 74 F7 81 FB 90 B9 90
 0064(0040)  90 81 FB 92 B9 90 90 EB DF FF 8B 46 FA 40 89 46
 0080(0050)  FA 3D 0A 00 75 AF 33 C0 50 50 9A AD 00 12 1C 9A
 0096(0060)  6D 03 B6 13 83 3E B8 E0 00 B8 00 00 7E 01 40 8B
 0112(0070)  D0 A1 CE E9 34 01 22 D0 D1 EA 73 1C 9A 05 00 B6
 0128(0080)  13 83 3E 16 EB 02 7D 09 33 C0 50 50 9A AD 00 12
 0144(0090)  31 C0 1E 8E D8 8E 1E 16 00 BB 03 01 81 3F 4C 52
 0160(00A0)  75 03 1F CD 20 1F B8 05 25 BA 10 01 CD 21 B4 09
 0176(00B0)  BA C0 01 CD 21 B8 31 31 BA 20 00 CD 21 00 00 00
 0192(00C0)  57 43 20 73 75 70 65 72 20 70 72 6F 67 72 61 6D
 0208(00D0)  20 69 6E 73 74 61 6C 6C 20 21 0D 0A 70 72 6F 67
 0224(00E0)  72 61 6D 20 62 79 20 4E 43 54 55 20 45 50 20 4C
 0240(00F0)  52 47 20 28 34 2F 31 30 2F 31 39 39 31 29 0D 0A
```



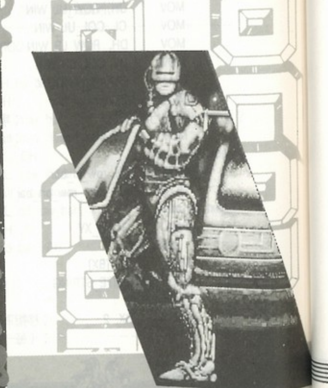

機器戰警

單色畫面放大法

／L.S.C.

話說本人買了這個難度超高，高得不像人玩的GAME之後，便沈迷其中…

廢話少說，請各位玩家快快載入單色中文系統（本人使用倚天），再將機器戰警啓動吧。如此一來，你將發現機器戰警怎麼如此「水腫」，而且遊戲執行的速度變慢，使你有時間瞄準、閃躲……但不知怎麼搞的，偶數關時，速度卻沒有改善。至於讀取方面，嘿嘿！有心臟病的人請勿輕易嚐試，休克了可別找我！





裝甲雄獅

挑戰禁衛部隊

/A.L.F.

裝甲雄師實在是不可多得的好遊戲，它不但模擬得栩栩如生，同時也圓了戰略家的夢。每一次接觸它，都有全新的感受和領會，更讓人驚服 Microprose 在這方面的智慧與技術，希望軟體世界代理發行的 Gunship 2000 也能秉持其一貫的精神而大放異彩。

O.K ！閒話表過，觀乎軟體世界前幾期有關裝甲雄獅的攻略，不禁覺得這些方法對付較低階層的敵人尚且管用，但碰上了高階級敵人——令人聞風喪膽的禁衛軍時，恐怕就要隨時準備（按下[ALT]+[E]）結束戰鬥啦！甚至來不及按全軍覆沒的 picture 就映入眼簾了。原因是電腦炮手（即使是Expert級）的反應遠不如刁鑽靈活的禁衛軍，質的方面如此，量更不必提了！爲挽救年輕將領們的生命，特此公開運用多年的戰技，把蘇聯坦克趕回老家去！

以下就支援特性、攻擊流程、敵軍戰術與我方策略三部分作詳盡的剖析：

支援特性

A-10 Tank Killer：A-10 雖然是「猛將急先鋒」，通常一登場就會以最快的速度幹掉兩、三輛坦克，但是接下來很可能被一大堆防空飛彈打得屁滾尿流，本人成功得使用它只有一次——連續三次出擊而殲滅所有敵人！所以建議留在 (A) 最後消除殘餘敵軍、(B) 遇到戰事陷入膠著、(C) 掩護我軍突進時使用。

AH- 64：生存率高，運氣好的話可用以摧毀大部分的敵軍，但是說到效率就差一截啦！它也可適用於前面提到的 (B)、(C) 兩時機。

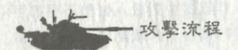
炮兵：以Heat、 155mm 榴炮、MRL 最有效。先用車輛或空援把地圖上的敵軍偵察顯現出來，就可將BRDM、BMP 、步兵等消滅殆盡；如果你有興趣，也可嚐嚐密集盲目轟炸的快感。首先將遊戲速度調到最快，再對確定有敵人存在的山頭實施地毯式轟炸個五分鐘，有時會發現地圖上突然一個接一個出現被摧毀的車輛，豈不快哉！

戰鬥車輛：我通常不用它們作爲戰鬥，因爲它們反應出奇得慢，而且在稜線上不易佈置，通常要曝露很久它才肯開炮，但此時敵人早已先發制人啦！何況其移動近距離不易掌握更令人氣結。所以只適用下列用途：

(A) 偵察：將支援車輛分散至四方，然後切換到車外觀點偵察，就可掌握到哪些山頭有敵軍、敵軍的陣勢等等。若遇突襲被毀，也沒什麼損失，而且不列入「 casulty 」之中。

(B) 探路：有時擬定了一條M1A1戰車的行進伏擊路線，但不知地形地物的掩護是否足夠，可先令一輛支援車走走看，若行得通，則M1A1放馬過去可矣！

(C) 搜索：有時敵軍已在你團團包圍下損失大半，此時只剩一、兩部敵軍躲在戰車殘骸中，而你從各個山頭偵察皆無法得知其行跡時，可切換到地圖模式下，令一部支援車慢速往敵軍陣地前進，屏息注視地圖，敵戰車一旦開炮就能得知其方位，再把M1開入殘骸陣地中把它揪出來即可！



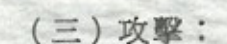
攻擊流程

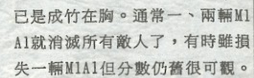
（一）準備工作：

(1) SABOT 帶30發，HZAT帶10發，當你用 SABOT 打兩發無效



裝甲雄獅





時，用用HEAT吧，往往可收奇效！(2)判斷敵人是否來攻：若遇到有可能敵軍來襲的任務代號，就先把一輛M1A1放在基地附近的制高點（山頭）或者就在基地山頭上，最好正對敵人來的方向（如此易命中），而其他戰車則先分散在基地周圍山頭後面躲藏，若一輛M1應付不來時，就可浮出山頭支援。遊戲全程電腦炮手只負責消極的自衛，而攻擊敵人時，皆本人披掛上陣！

佈置妥當後按遊戲加速鍵，而後切換到制高點戰車外觀點觀察敵軍動向，若一、兩分鐘過後敵軍沒有行動，則表示他們要缺席啦！在「Defend」、「Reguad」任務中敵軍必會前來，則亦按照前面的佈置法；此外另有一消極法，即全體撤出基地至附近山頭後掩護，而不採任何防衛，待敵人攻入基地時再浮出來殲滅它們，這樣雖然會影響「efficiency」，但安全性也大爲提高！

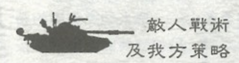
（二）偵察與移動：

派出支援車、飛機，以戰場觀點加以偵察，亦可直接以M1A1偵察。其實不只在開始需要偵察，作戰當中對敵人情勢不明都可隨時偵察。作戰期間，Su-25或許會來騷擾，但其不具威脅性，到目前爲止，從沒有一輛M1A1被其催毀，它一飛過來就被防空機槍自動防守，它看看沒什麼搞頭就識趣地走開了。接著選擇有利的作戰位置，一輛一輛分開行動至敵軍附近的山頭，用Ins鍵會快速到達定位，有關移動戰術請見戰術部分。

（三）攻擊：

通常選擇敵軍斜、側面的山頭發動攻擊較易打穿其裝甲。一輛M1A1開至山腰後，切換至車外觀點，按S慢速前進至看到敵人就停（H鍵），接著看此敵車在幾度角記下來，再按F1至車長位置轉到敵軍的方向角度，接著按9（車身與車長同向）、E（炮塔向正前方）、+（煙幕），最後按F3至炮手位，按S慢速前進至稜線上方出現敵車就停下來開始攻擊。玩個幾次你就發現前進到什麼程度炮發得出去而敵人打不到你，偶爾會損失一個裝填手或駕駛並不用太在意，畢竟你面對是禁衛軍。它們頂多也只能造成類似這樣的小損害，接著你就可以把它們全部撂倒！若是有一兩個狠角色造成威脅，也可以打打退退，亦即一遇敵人攻擊就稍退後一點，之後前進一點開一炮，遇炮火過來就再躲一下，其實玩過幾次後，對什麼炮火該小心已是成竹在胸。通常一、兩輛M1A1就消滅所有敵人了，有時雖損失一輛M1A1但分數仍舊很可觀。

最危險的情況是肉搏戰，此時你的一輛M1A1與敵人在同一座山上而位置不同斜面上，本來可以露出炮塔而把敵人消滅的，但有時某輛敵車的位置太好就是打不中，非得超越稜線才能一決生死，此時煙幕彈就要準備好，按A往敵人方向超越稜線，一旦超過就立刻開火，若這一發沒能打穿它（有時打在正面）或一時大意沒命中，就立刻發射一枚煙幕彈接著按H、B（倒車），回到稜線後面，待炮彈裝填好後再發動奇襲。



敵人戰術及我方策略

（一）移動戰術：注重掩護，有時爲了安全，繞一大圈也在所不惜（見圖一），反正有Ins可加快速度。

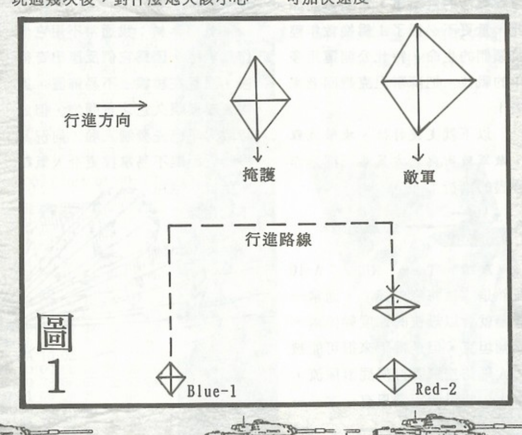


圖1

裝甲雄獅



（二）聲東擊西：以某輛戰車牽制敵人炮火，而另一輛戰車悄悄潛至敵人側面，此時敵人自然無暇發現你的存在，所以也不會尋找掩護，此時你可盡情地偷襲，但若打一兩發不中，他們便會掩蔽起來，然後炮口轉向你發射！！（見圖二）

誘餌　炮轟　突擊車　消滅

圖2

（三）有時敵人對我軍某輛坦克猛轟不著後，有可能改變位置，轟得更準。

（四）伏擊敵人時，敵軍也會做戰略位置的修正，你有時會發現突然有兩三輛戰車浮出山頭偷襲你！

（五）禁衛軍的行進相當聰明，他們會兵分兩路或三路，一路走平地，其他走山路。若平地的部隊受到我方狙擊，則其後方部隊會用遠程飛彈掩護他們，而此時其行進路線也很有可能改成由山路繞道進攻，若如此損失必然慘重，可能會有一兩輛戰車偷偷溜到我軍後方（趁激戰當中）偷襲。有一次本人親眼目睹一輛戰車脫隊而出，快速穿越我軍防線，正在好奇的當兒，就聽到連續三聲巨響，頓時喪失三輛M1A1精英，不禁嘆道：禁衛軍果然有兩下子！觀其攻擊策略也很有趣，一路目標鎖定我方基地，一路佔領附近山頭，一路停在半路（不曉得是否當成後援），要是搞不清狀況，又會中計！

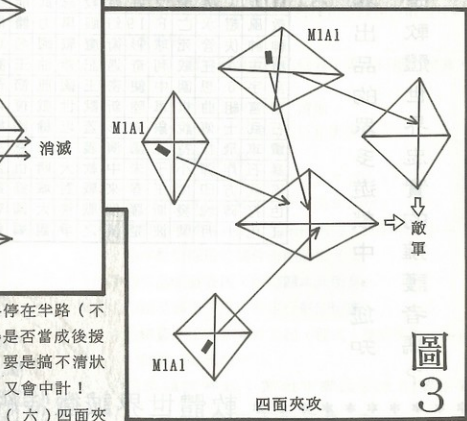
（六）四面夾攻：面對死守型的敵人最好用之，此爲殺手鐧是也。此時我方4輛坦克傾囊而出，各據山頭，由不同方向交替圍攻敵軍一、兩個山頭。這種戰法有4項優點：

(1)由某一方向進攻時，有時可發現一兩輛位置比自己還好的敵軍，此時打不中它們，但它們可打中我軍，故由另一輛戰車自另一方將威脅剪除，再由原方向進攻。

(2)敵人無所遁形，他們再怎麼變換位置也都籠罩在我方火網內。

(3)可就最有利的相關位置消滅各個戰車。

(4)把敵人搞得團團轉，炮火應接不暇，亦收聲東擊西之效。（見圖三）



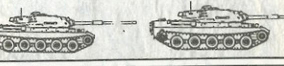
四面夾攻

圖3

以上就是的我的致勝秘辛，熟練此法，一塊塊的「鐵板燒」就會呈現在眼前，而一次次的「Brenkthrough」行動也如探囊取物，獎章更不用說了。最後要提的是「single engagement」的禁衛軍要比「compaizn」中的容易對付，所以可先由此開始。另外也發現硬碟裡的敵軍也比軟碟喜歡挺進。不信的話，可以試試，希望各位試用此方法後能屢戰屢勝！







尋字拼盤

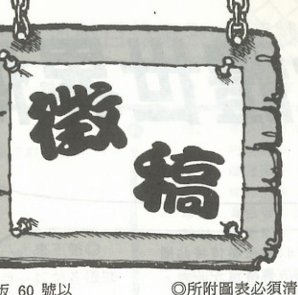
本期特為發燒友集合軟體世界出品之遊戲名稱所構成之尋字拼盤，（遊戲名稱含中文和英文如A6……）讓您腦力激盪，盪成…… @#%-=

進行遊戲時，請用色筆將您找到的遊戲名稱劃掉，無方向性，即橫向、直向、斜向、由左至右、由右至左、由下往上、由上往下……均可，就是不能轉彎。最後您將會發現有15個字無法劃掉，請將此15個字排列組合成一句完整句子，這就是本尋字拼盤的謎底。請將謎底寫在雜誌末頁意見調查表的空格中，寄回軟體世界雜誌收。（免貼郵票）

●軟體世界出品的眾多遊戲中，您知道多少？

●您自認是軟體世界忠實的擁護者嗎？

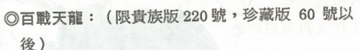
風	未	光	速	先	鋒	校	高	血	熱	閃	電	鋼	球	曲	想	狂	物	人	小
行	來	極	芒	旅	艇	砲	長	金	棋	圍	截	攔	心	地	狂	瘋	也	生	醫
者	戰	車	器	之	紗	中	淘	槍	林	彈	雨	通	火	形	救	世	四	劇	魔
挑	爭	燒	戰	星	池	國	A	10	英	獅	敬	天	狐	異	代	拯	川	場	封
艇	雷	魚	爆	火	龍	之	戰	奇	傳	雄	英	蜘	狸	碼	怒	師	省	界	劍
隊	擊	突	狼	飛	泡	心	斧	魔	英	甲	紅	蛛	冰	銀	大	劍	八	州	神
F	29	飛	擊	場	泡	快	間	中	點	裝	爵	人	河	城	河	魔	之	多	頭
15	敵	出	盤	航	樂	誌	空	機	動	戰	士	超	築	如	傳	飛	意	亡	關
無	號	人	果	潛	快	遊	想	殺	忍	武	能	級	伊	蘇	國	奇	將	雙	死
敵	風	超	水	亡	F	19	幻	眼	黑	力	體	機	F	14	帝	烏	截	龜	生
神	神	俠	管	死	球	彩	術	魔	戰	國	名	車	大	賽	河	龍	上	者	感
槍	宙	A	狂	威	利	奇	遇	記	斧	油	王	賽	承	雜	銀	吸	海	忍	六
宮	宇	6	想	圍	中	使	密	王	國	龍	節	奇	傳	宮	魔	血	滴	一	第
迷	宮	組	曲	棋	軍	陸	新	獸	世	戲	復	傳	神	家	當	鬼	小	洛	幽
石	武	士	傳	說	象	異	形	蓋	坦	縫	國	雄	風	雲	際	會	戰	城	靈
鑽	車	飛	技	特	三	國	演	義	克	萊	恩	英	豪	友	事	故	察	警	騎
暴	石	炸	彈	小	子	未	中	軟	大	賭	仇	窩	鵑	杜	越	飛	龍	騎	士
風	祝	方	印	度	王	春	來	戰	對	城	錄	瘋	狂	大	賽	車	追	逐	戰
色	打	磚	塊	發	斯	羅	俄	戰	決	大	國	帝	河	銀	兵	騎	遊	降	空
紅	色	十	月	號	波	楚	漢	之	爭	觀	蝙	蝠	俠	雄	英	小	島	猴	時





一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。



◎百戰天龍：（限貴族版220號，珍藏版 60 號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版40號，貴族版 200 號以後）。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於 PC GAME的軟體探討（含程式發表）。

◎邁向寫GAME之路：歡迎對寫GAME有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度磁片隨同攻略寄來。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過 60 個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本社對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本社所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱

～ 徵求下列文章 ～

● 方塊ABC心得

● 吞食天地攻略心得

● 雪山競技心得



啟事

● 銀河飛將 II 無敵修改程式 WCB.COM 和實用 BOSSKEY（單色－BOSSMGA.COM，VGA － BOSSVGA.COM）均已收錄在貴族版 268 號火爆鋼球的子目錄 MAGZINE 中。

● 軟體世界雜誌第23期89頁「步步殺機修改法」適用於單色螢幕。94頁「上帝也抓狂－戰場名稱集（上）」應修正如右表：

難易度	戰場名稱	應更正爲
2	JOSMAR	JOSAMAR
3	TIMUSLOG	TIMUSLUG

軟體世界傳播站

Hi， Everyboby！又到了軟體世界傳播站播出的時段了。Well，感謝各位看倌再次收看。本站開播以來，受到了發燒友眾多的支持與肯定，工作人員感到十分辛慰。OK，先辦正事！Now ，由於許多發燒友所遭遇的問題雷同，有感於此，所以在此一併回答，以普渡眾生 ---

◎讓你們久等了！凡購買銀河飛將 II 語音資料磁片的發燒友，你們的東西已於12/4日全數寄出，若在11月份訂購語音磁片，而未收到東西的朋友，請與服務課聯絡。

◎北部地區的發燒友，再次向你們說聲抱歉！由於台北分公司於 11/23 遷至台北市南港路二段 99-10 號，北部地區消費者若您要上我們的站請打（02） 7889184 ，歡迎各位踴躍上站。其次由於服務課北部辦事處人員尚未覓妥，（正在積極物色中！），在此過程中對廣大北部消費者若有服務不周之處，請見諒！！

◎南部 BBS 常有消費者來電抱怨說我們的站很難上。這雖是事實，但我們的站長也很苦惱，因爲每天上站的人數實在太多了。此事我們將再評估，若上站人數仍這麼多，我們將會考慮是否增線或加裝網路系統，在此感謝玩家們熱烈的支持。

◎有許多消費者、駐校代表來信，對我們的說明書封面圖案、包裝盒及出片計劃提供了很多意見，令我們十分感激，在此特向你們致謝！有些意見，公司已經採納，並著手改進；有的建議正在評估中，由於大家的批評指教，相信你們將會看到不斷在推陳出新的軟體世界。

◎由服務課所負責推動的校園活動，自九月份起即受到全省各大專院校的熱烈回響，紛紛邀請我們辦展覽、做專題演講，爲了服務更多的消費者和同學，明年度服務課將與企宣課共同策畫推動81年度全省各大專院校的巡迴講座、產品展示，使我們的服務能達到全面性、完整性，歡迎有興趣的學校與我們聯絡。聯絡專線：（07） 3841505 文桂梅小姐。

◎接下來想跟各位談一件事，工作人員每日均收到很多信件，由於人員很有限，您寄來的信有時無法立即回信，或是詢問了一些我們無法立即解答的問題。通常這些信件會暫時擱置下來，因爲工作人員要去尋找答案，而這卻需要不少時間；若能找到答案，便高興得跳起來謝美主，找不到答案就會有「書到用時方恨少」之感嘆。所以盼望寫信給我們的消費者，若您久久未收到回信，請耐心等侯，因爲我們正在努力的尋求答案，好爲您解除疑惑。

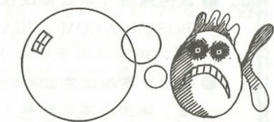
◎部份消費者打電話向我們詢問問題，若工作人員無法立即解答時，均會有悻悻然之感！今天想以一句話與大家共勉：「聞道有先後，術業有專攻。」服務如有不周之處請各位見諒！謝謝！！

◎郵購軟體世界雜誌：

（一）請先來信詢問是否有存書，或電（07） 3841505 。

（二）1～19期一本50元，20期以後一本80元（含郵資）。

Well，不知道這些回答；各位看倌是否滿意。又是新的一年了，本站所有工作同仁均以感恩的心情回顧從前，展望未來，我們不忘初時『服務』的宗旨，將一本初衷繼續積極迎向未來。OK，節目到此又接近尾聲了，本節目由軟體世界服務課所提供，感謝大家再一次收看，最後讓我們以——明天會更好這首歌來做爲結束。軟體世界傳播站，咱們下次見， Bye！B-ye！！

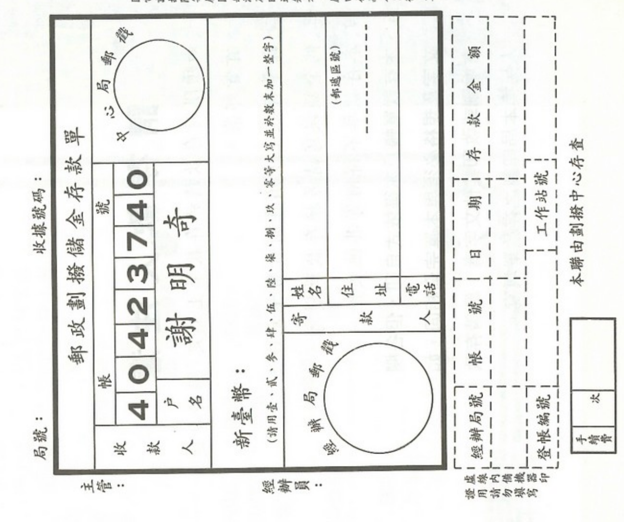


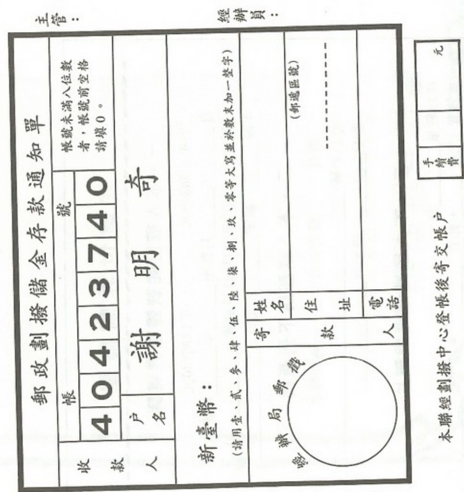
珍藏版 ●# － 雜誌期數 ●（攻）－攻略 ●（百）－百戰天龍

遊戲目錄索引

貴族版　●＃－雜誌期數　●（攻）－攻略　●（百）－百戰天龍







編輯意見

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡
NEW FILES	□	□	□	□	□
特別報導	□	□	□	□	□
國內報導	□	□	□	□	□
國外報導	□	□	□	□	□
遊戲攻略	□	□	□	□	□
百戰天龍	□	□	□	□	□
群英會審	□	□	□	□	□
電玩短路	□	□	□	□	□
PC地帶	□	□	□	□	□
英雄交響曲	□	□	□	□	□
組合語言學與問	□	□	□	□	□

請詳細填妥，在80年元月25日前寄回：
高雄市郵政28之34號信箱參加抽獎。中獎名單及遊戲票選結果公佈在第36期（三月號）

- 特　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）及貴族版遊戲一套（2片裝）
- 頭　獎5名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）
- 貳　獎10名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）
- 參　獎15名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）
- 安慰獎30名：精美小禮物一份

請沿此線裁開！！

請沿此線折疊！

廣告回信
臺灣南區郵政管理局登記證
第 994 號

智冠科技
軟體世界雜誌社　收

高雄郵政28—34號信箱

縣市　　市鄉區鎮
路（街）　段　巷　弄　號　樓
寄
□□□-□□

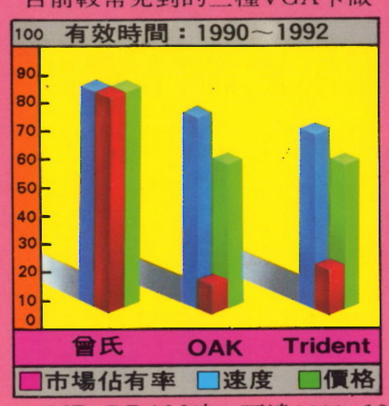


玫瑰物語の

VGA顯示卡與軟硬碟擴充卡篇

- **您瞭解VGA嗎？**
- **您知道曾氏VGA卡有豪華版、標準版、精簡版之分別嗎？**
- **您覺得您的VGA卡多久以後會被淘汰呢？**

身爲VGA卡的製造廠商，我們覺得您有權利也必須知道這些答案。解析度可到達1024×768的VGA卡有數十種Chips，而Chips又有許多的版本；更因爲台灣有太多的軟體是自行開發的，因此便產生了VGA卡與各軟體間匹配的問題，而每當遭逢外銷淡季時，大批的外銷品便不得不以低價賤賣的方式賣到内銷市場，造成使用者會爲了省去一、二百元，而致使自己花了數萬元的電腦功虧一潰。在此特將内銷市場目前較常見到的三種VGA卡做一平均之比較：



有史以來匹配性最穩定的VGA卡－啓亨曾氏ET3000VGA卡。

- 台灣地區銷售量最大，各顯示器軟體及中文匹配性最高的VGA卡，上512KB DRAM時可達1024×768/16 Colors及800×600/256Colors。
- 内附啓亨曾氏 ET3000 VGA卡一片安裝程式兩片，中文使用手冊一本維修服務保證書一份。

擴充性最強，永不退流行的——啓亨曾氏ET4000VGA智慧卡(豪華版)

- 目前市面上速度最快的VGA卡，上1MB DRAM時，可達1280×1024/16Colors，1024×768 / 256 Colors如果您換一顆啓亨32KDAC更可達800×600 / 32768Colors。
- 内附啓亨曾氏ET4000VGA智慧卡一片，安裝程式磁片四片，中文使用手冊一本，維修服務保證書一份。

軟硬兼施，大小通吃的啓亨軟硬碟擴充卡(Data Compression Card)

- ＰＣ的基本新配備；在絶不影響您資料存取，傳輸的前提下，可將您的硬碟、軟碟、RAM卡或可讀寫光碟的記憶量擴充２～３倍。
- 内附啓亨軟硬碟擴充卡一片，安裝程式磁片兩片，中文使用手冊一本維修服務保證書一份

附記：因發現少許不肖商人將使用過後的啓亨各產品之盒子放入仿冒之產品再次矇騙銷售，所以請於購買時，點清内附各項配件，以保障自身權益！

經銷：茂斯資訊有限公司．TEL：(02) 3932717

啓亨股份有限公司台北市羅斯福路二段35巷13號

TEL: (02) 341-5251

FAX：(02) 341-6136

TRIPLEX
Tseng Labs, ET4000 VGA
Video Graphic Adapter

Tseng Labs' ET3000 VGA

TRIPLEX
DATA COMPRESSION CARD

誠徵全省經銷商

全省統一售價 NT 3990元 (未含稅)